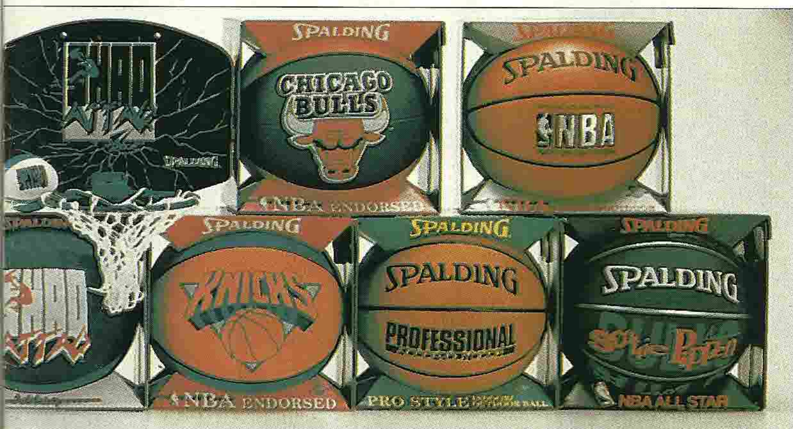

VideoGame
NÚMERO 34 · CR$ 950,00
ARCADE FATAL
VEM AÍ
MORTAL KOMBAT 2
AGORA COM 12 LUTADOR
MEGA
SONIC SPINBALL
OS SEGREDOS DESTE
FLIPPER SUPERSÔNICO
TOURNAMENT FIGHTERS
TODOS OS GOLPES DAS TARTARUGAS
AGORA NO MEGA
SNES
ACTRAISER 2
UM JOGAÇO!!
ESTRATÉGIA
COMPLETA
SIGLA
EDITORA

DOS IMPORTADOS

GAMES



S OS TIMES AMERICANOS



VIDADES ATÉ VOCÊ



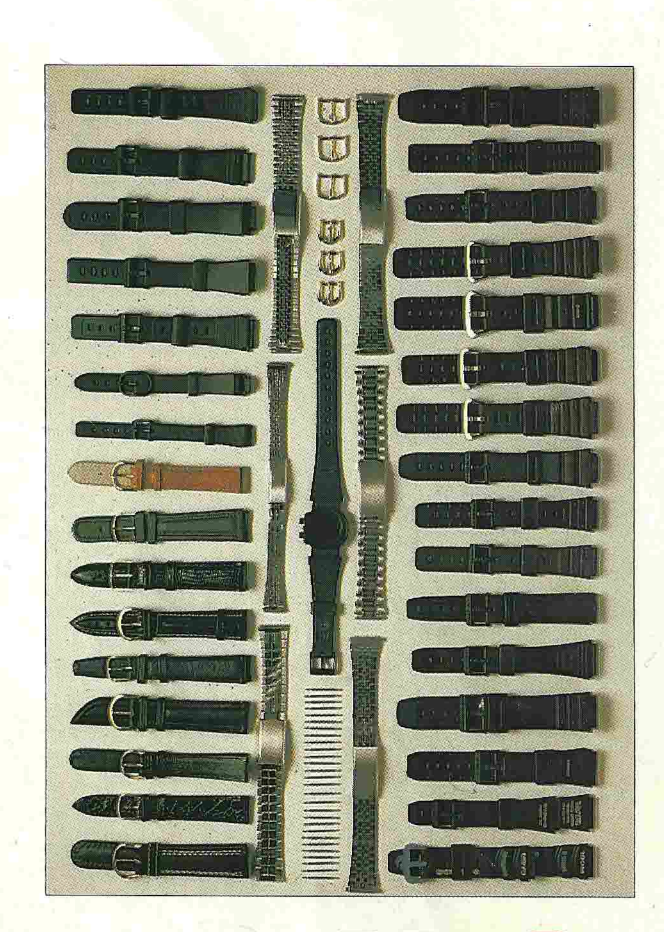
C BRASÍLIA - DF
LN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083
C BELÉM - PA
Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414
C SALVADOR - BA
Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171
C MANAUS - AM
Shopping - Lj C/D - F: (092) 611-3856
C FORTALEZA -CE
Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE I - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX
LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793
PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
AV. Carlos Gomes, 2.119 - F: (051) 338-1055

BREVE
PETRÓPOLIS - RJ

TODA A LINHA DE FURNITURA

(APENAS NA MATRIZ)





DISTRIBUIDOR OFICIAL
Micro Genius

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.677 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-1793

LKC JOINVILLE I - SC (NOVA)
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
AV. Carlos Gomes, 2.119 - F: (051) 338-1055

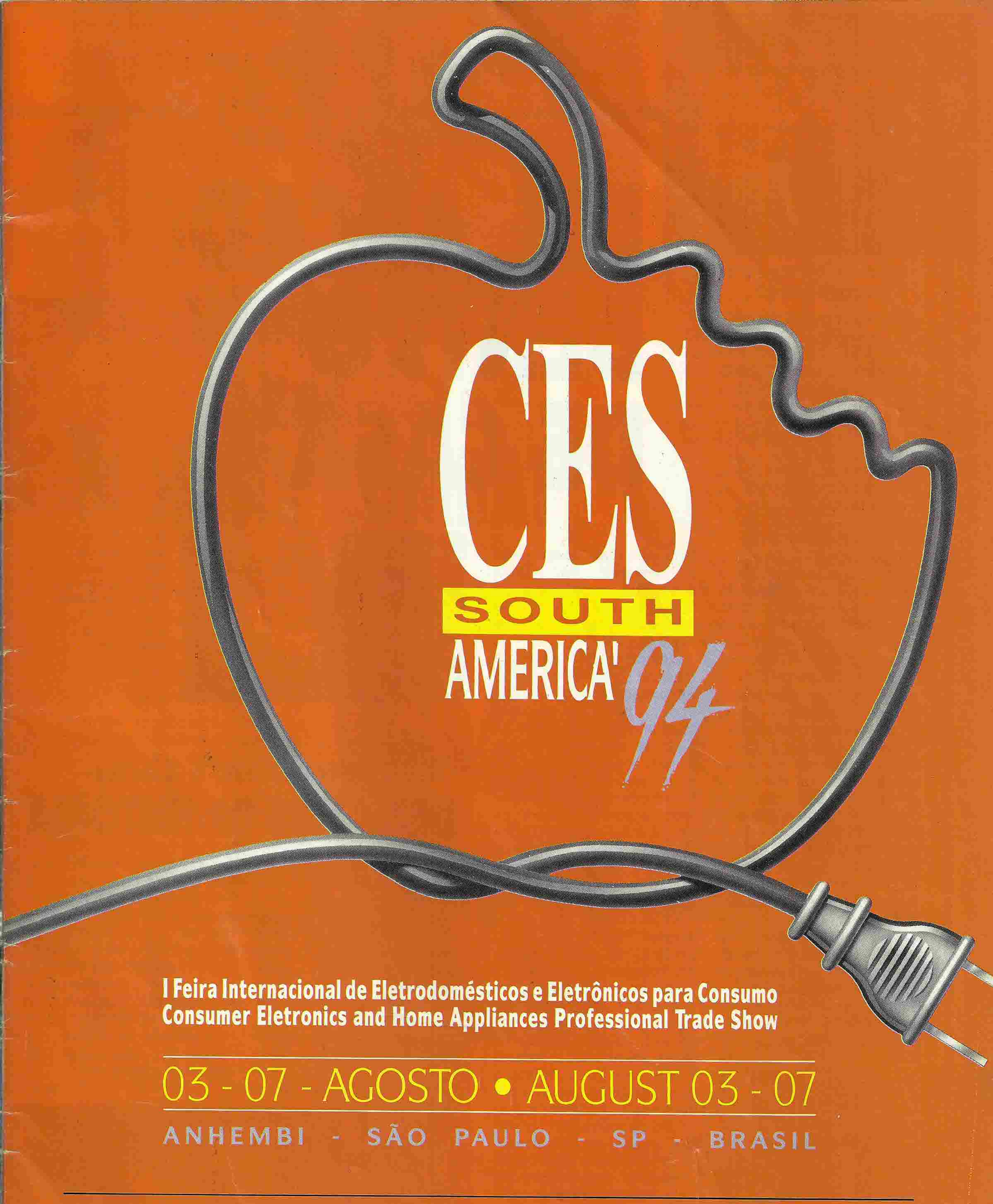
Ano novo, vida nova. É com esse espírito que a Sigla Editora inicia mais um ano. No caso da **VIDEOGAME**, o quarto ano de muitas dicas, estratégias e milhares de games debulhados. E foi com esse espírito que o Alexandre, o Betto, o Eduardo, o Fábio, o Junior, o Marco, o Mateus e eu preparamos esta edição de janeiro. Confira: fomos buscar, com exclusividade, um *demo* do fantástico *Dragon's Lair CD*, para o Sega CD. Com certeza, um game que vai arrebentar, e que você vai ficar conhecendo agora. Tem também um jogaço para Super NES: o *Actraiser 2*, recém lançado nos EUA mas que já sai cotadíssimo para um dos melhores de 94. A galera do Mega não vai se decepcionar. Afinal, as Tartarugas Ninja estão de volta, em *Tournament Fighters*: um jogão de luta. Etambém uma nova aventura de Sonic, desta vez transformando-se em uma bola de pinball. Pode? Os mais atentos vão reparar também que o espaço dedicado ao leitor está mais gordo. Mais cartas, mais dúvidas dos leitores atendidas, mais negócios em Rolos & Trocas e até os melhores desenhos da galera, publicados a partir deste mês em Game Radical. São mais de 100 cartas publicadas, um verdadeiro recorde. Mas isso é só o começo. Em 94, prepare-se para muitas outras novidades. E, para cada vez mais, ser o melhor e mais bem informado da sua turma. Que, afinal de contas, sempre foi e continuará sendo nosso maior objetivo. Pode ir esquentando o controle: em 94 vamos debulhar, juntos, mais e melhores games. Pode conferir!

Mário Fittipaldi

index

FOTO: DAUMER DE GIULI

CAPA: CRIAÇÃO - MARCO PALANTI
ILUSTRAÇÃO: DIVULGAÇÃO



I Feira Internacional de Eletrodomésticos e Eletrônicos para Consumo
Consumer Eletronics and Home Appliances Professional Trade Show

03 - 07 - AGOSTO • AUGUST 03 - 07

ANHEMBI - SÃO PAULO - SP - BRASIL

Empresa filiada à
Company Filiated to
UBRAFE

GUAZZELLI
ASSOCIADOS
Tel.: 55 (011) 885-0711
Fax: 55 (011) 885-9589

EIA
Electronic Industries
Association

Transportadora
Oficial
Official Air Line
VARIG



BITS

UM ARCADE DENTRO DE CASA

Dragon's Lair CD, lançado em dezembro nos EUA, traz toda a emoção do arcade para o Sega CD.

por Mário Fittipaldi

Dragon's Lair (ReadySoft), a consagradíssima série de *arcade games* (fliperama) e também dos computadores PC compatíveis, chega agora para o Sega CD. Dirk The Daring (ou, se preferir, Dirk, o Ousado) é um destemido cavaleiro medieval, e luta contra o terrível dragão Singe, que aprisionou sua amada, a princesa Daphne.

A versão para Sega CD mantém todas as boas características das outras versões, e ganha algumas outras. Continuam o belíssimo cenário e a brilhante animação, assinada por Don Bluth, que já passou pelos estúdios Disney e dirigiu trabalhos como *An American Tail*, *Snow White* (Branca de Neve e os Sete Anões) e *Lady and The Tramp* (A Dama e o Vagabundo), entre outros. Também continua o grande lance da série: o game rola como um desenho animado, do começo ao fim, desde que se acertem todos os comandos. E esse é o maior desafio. Além de tudo isso, *Dragon's Lair CD* conta também com mais cenas - são 27, contra uma média de 12 das outras versões -, e muito tempo de ação rolando na tela, além efeitos sonoros fantásticos.



Mas não é só. Bluth caprichou no humor e nas cenas de tensão. Dirk, que já tem cara de bobo, faz as caras mais engraçadas quando se mete em encrencas - leia-se quando você erra!!! Enfrentar os monstros e desafios também podem provocar bons frios na barriga e deixar os nervos à flor da pele - principalmente pela rapidez da animação e, portanto, da rapidez e concentração que exige do jogador.

Tecnicamente, o game arrasa. Tem boa definição gráfica, os personagens são grandes e a animação é bastante rápida, sem cortes abruptos na seqüência de imagens. Segundo a ReadySoft, distribuidora do game, foi mantido o mesmo *frame rate* (que define a quantidade de quadros por segundo e, portanto, a perfeição da animação) da versão *arcade*, também baseada em CD.Testando o Demo, entretanto, descobrimos que você terá de ser bem mais preciso do que no *arcade* para se sair bem. Haja controle para agüentar as 27 cenas do game!!



FOTOS: MARIO VILLAESCUSA

Dragon's Lair CD tem animação veloz, música e efeitos iguais aos da versão arcade e exige muita precisão dos jogadores.

DRAGON'S LAIR: DEZ ANOS DE HISTÓRIA

Dragon's Lair *foi lançado em* arcade game *(fliperama), no início dos anos 80, e foi o primeiro game a ter cenas de animação constante e software baseado em CD. Logo depois, em 88, veio a tradução para computadores Amiga e, em 1990, veio a versão para PC compatíveis. Em 91, uma versão adaptada foi lançada para o Nintendo 8 bits (veja* ***VIDEOGAME*** *n. 3). Também foi lançado neste ano* Dragon's Lair: Escape From Singe's Castle, *para PC (veja* ***VIDEOGAME*** *nº20). Em 92, veio* Dragon's Lair II: Time Warp, *para arcade e PC e, em 93, uma chuva de lançamentos: o primeiro saiu para PC:* Dragon's Lair III: Curse of Mordread. *Nesse ano saiu também uma versão de* Dragon's Lair *para o Super NES (****VIDEOGAME*** *nº 21) e, em outubro, o primeiro game da série CD,* Dragon's Lair CD, *para PC.* Dragon's Lair CD *também foi lançado, em dezembro, para o Sega CD, fechando a série.*

M.F.



A versão PC de Dragon's Lair II.



VEM AÍ! MORTAL KOMBAT 2

Depois do sucesso de Mortal Kombat, a Acclaim anuncia nova versão *arcade* para o início de 94.



Se você curtiu Mortal Kombat, pode ir se preparendo: está chegando, inicialmente em versão *arcade*, Mortal Kombat 2. E, pelo que deu para sentir até agora, o game está demais! A estória não apresenta grandes novidades, apenas é a seqüência do game anerior, em que guerreiros se enfrentam no milenar torneio Shaolin tentando resgatar as verdadeiras tradições deste torneio. Agora é a sua segunda chance.

A grande novidade mesmo fica por conta dos gráficos, que ganharam mais definição, e da música e efeitos sonoros - incluíndo aí muitas vozes digitalizadas - reproduzidos por um novo processo batizado de *DCS Sound System*. E o melhor: agora são 12 guerreiros lutando pela milenar seita Shaolin. Um arraso!

Quanto à jogabilidade, a Acclaim promete novos golpes e vários *fatalities* para cada personagem. Ou seja, além de arrancar o cérebro de seus adversários, você vai poder escolher dentre muitas outras atrocidades para liquidá-los. Para quem se liga em um terror, vai ser demais!

VIDEOGAME NEWS

Super Famicom portátil

A Bandai, *softhouse* japonesa licenciada pela Nintendo, está preparando um Super Famicom portátil. O novo console, semelhante a um computador portátil tipo *notebook*, tem a forma de uma maleta e possui tela de cristal líquido colorida de 4 polegadas, embutida na tampa. O novo portátil vai rodar os cartuchos compatíveis com o Super Famicom (japoneses), não tem preço definido e está aguardando a licença da Nintendo para começar a ser produzido.

Assistência técnica

A Tecnofax dá assistência técnica para qualquer console, nacional ou importado, e também faz serviços de transcodificação do sistema de cores americano (NTSC) para o brasileiro (PAL-M). O telefone da Tecnofax é (011) 222-1471, São Paulo, SP.

I Campeonato World Circuit

Foi realizado, durante o mês de Novembro de 1993, na loja de informática Computer Place, em São Paulo, SP, o **I Campeonato World Circuit**, um dos melhores simuladores de Fórmula 1 atuais para computadores PC compatíveis. E quem levou a melhor foi Omar Lucio Borges, de Santos, SP. Ele disputou a final contra Sylvio Deutsch, de São Paulo, SP, no circuito de SPA-Francorchamps (Bélgica), e levou para casa um *joystick Virtual Pilot*, cedido pela Brasoft Games. Sylvio, o segundo colocado, faturou um *Flight Stick*, também da Brasoft. O **I Campeonato World Circuit** foi promovido pela Brasoft Games, com o apoio das revistas **COMPUTER GAMES e VIDEOGAME.**

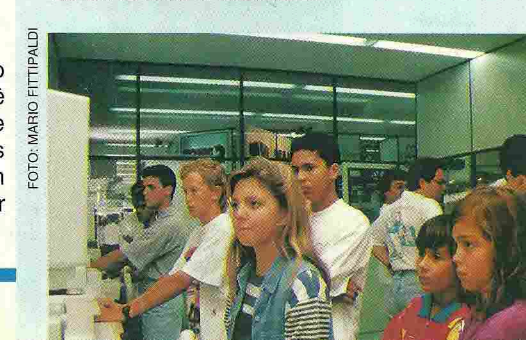


FOTO: MARIO FITTIPALDI

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO. As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2. Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*



STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos"combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.



SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES
E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

image

CARTAS

MORTAL KOMBAT

Esta é a 599.345. 987.234a. carta que escrevo, e espero que ela seja publicada. Peço também - e se for preciso, furtem!!! - a manha de tirar sangue dos adversários no Super NES. Ah, pu-bliquem também este game para Master.

Rubens Antônio França Jr.
Contagem, MG

Queria saber se existe mesmo um código capaz de ativar todas as cenas violentas deste jogo para o Super NES. Dizem que este código será lançado até o Natal, é verdade?

Aristides Álvares
Itaquaquecetuba, SP

Estou desesperado!!! Comprei o cartucho Mortal Kombat, do Super Nintendo, e já tentei de tudo e não consigo deixá-lo sangrento. Existe algum código para isso acontecer? Se existir, me digam, por favor, pois Mortal sem sangue não tem a menor graça

Cion Ayres do Nascimento
Curitiba, PR

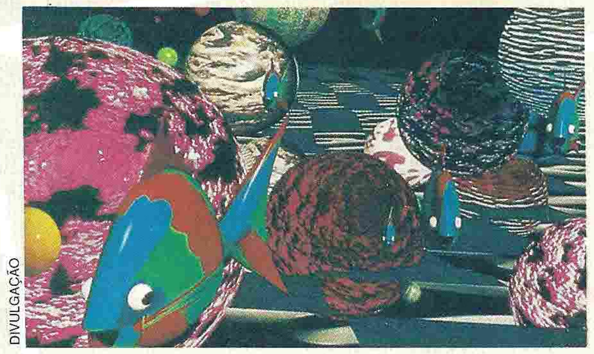
Seguinte, galera! Até agora, quem falou em sangue no Mortal do SNES mentiu. Nem a Acclaim, fabricante do game, nem a Nintendo, a empresa licenciadora, admitem a existência desse código. Tudo indica que ele não passa de boato, de maneira que esperar para o Natal seria o mesmo que acreditar não só que Papai Noel existe, mas também que ele é um cara tão legal a ponto de contar o tal código!!! Em todo o caso, assim que soubermos de alguma coisa, certamente vocês também ficarão sabendo. Estamos de olho! Tanto que, na seção Game Secret desta mesma edição, já está publicado o código para sangue, mas é preciso ter o acessório Game Genie para que ele funcione. Não é o que vocês queriam, mas já é alguma coisa... O Mortal Kombat para Master foi publicado em VIDEOGAME no. 33, de Dezembro de 93. OK?

ACTIVATOR

Em primeiro lugar, queria parabenizar todo o pessoal que faz de tudo para que a revista **VIDEOGAME** agrade a todos os leitores. Em segundo lugar, queria esclarecer algumas dúvidas. Dizem que a Sega vai lançar, logo logo, o controle *Activator* nos EUA. Aqui no Brasil a Tec Toy tem data marcada para o lançamento? Quanto ele custará? E com quais jogos ele será compatível?

Kleber C. Barliosa
Curitiba, PR

Kleber, o *Activator* - um controle da Sega para o Mega Drive que transforma os movimentos do corpo do jogador em movimentos dos personagens na tela - já foi lançado, em Dezembro, nos EUA. Seu preço é cerca de US$ 89 (lá, é claro!) e, por enquanto, só dá para jogar com o *Streets of Rage 2.* Mas a Sega promete muitos outros games para ele para o ano de 94. Aqui no Brasil, a Tec Toy confirmou o lançamento para 94, mas não adiantou nenhuma data. Vamos torcer para que isso aconteça logo, não?



Tela gerada pelo Indy da Silicon Graphics: Nintendo 64 bits terá resolução semelhante.

CD ROM

Tenho uma dúvida: o CD ROM do Super Nintendo será melhor do que o do Mega Drive? Quantos megabytes terão os CDs do Super Nintendo? Gostaria também que vocês me ajudassem, pois estou montando um clube de videogame e não sei por onde começar.

Luiz Henrique de Paiva Marques
Santos, SP

Luiz, a Nintendo não tem a menor intenção de lançar um CD ROM para o Super Nintendo, simplesmente por não acreditar que esse acessório possa realmente melhorar a jogabilidade dos games já existentes em cartucho. E, como ele não deve nem ser lançado, fica um pouco difícil dizer se ele será melhor ou não que o CD ROM do Mega, não acha? Em contrapartida, a Nintendo está preparando, junto com a Silicon Graphics, uma gigante da área de computação gráfica, um superconsole de 64 bits, que deve ser campeão! Saiba tudo sobre ele na reportagem da edição 30 de VIDEOGAME. **Quanto ao clube, o "segredo" é mesmo ter uma boa coleção de dicas dos games dos sistemas com os quais o seu clube pretende trabalhar. Você pode organizá-las em um jornalzinho e enviar para os sócios. Não se esqueça de pedir para cada associado mandar, junto com a carta de inscrição, um envelope selado para a resposta. Assim, a comunicação entre você e seus sócios fica mais fácil. Você consegue mais informações de como montar um clube da hora na reportagem publicada na edição 15 de** VIDEOGAME. **Resolvido?**

SEIS BOTÕES

Seguinte: o controle de seis botões do Mega funciona normalmente no Master System? Por que vocês não fazem uma edição especial com o game *Prince of Persia* (Master)? Ah, Mário, me faz um favorzão: dê um beijo por mim na Beth, a apresentadora do programa Game TV, falou?

João Carlos Soares
São Paulo, SP

GAME RADICAL

Falou, João, seu beijo já foi devidamente encaminhado. A Beth, aliás, adorou! Bom, quanto ao controle de seis botões da Sega, achamos que não é uma boa comprá-lo para uso exclusivo no Master. Simplesmente porque apenas dois botões serão úteis - o B e o C. Os outros quatro não servirão para nada. Agora, se você tiver também um Mega, aí vale a pena, pois este controle é excelente. Quanto à sugestão de uma edição especial do *Prince of Persia*, acreditamos que, por ser um jogo exclusivamente de labirintos, montar o mapa todo seria um desastre para os jogadores, pois o game perderia completamente a graça. Mas não fique triste: a edição 33 de VIDEOGAME traz dicas bem legais deste game. Um abraço!



*Tiago Teixeira de Magalhães. 10 anos
Pedreira. SP*



*Ângelo Parise Neto, 13 anos
São Paulo, SP*

PERGUNTE AOS

ROCK'N ROLL RACING
(Super Nintendo)

Como faço para usar o *password* deste game?

William T. Moreira
Itatiaia, RJ.

É muito simples, William! Usando o direcional você escolhe a letra ou o número que deseja, e com o botão B você fixa este número ou letra. Depois de preencher todo o espaço destinado ao *password*, coloque na palavra END e aperte Start. Fácil, não? Se você não está conseguindo fazer isso é porque, fatalmente, seu cartucho tem um olho de vidro e uma perna de pau... se é que você nos entende...

JURASSIC PARK
(Super Nintendo)

Estou com problemas neste cart. Peguei vários *ID Cards* e não consigo abrir nenhuma porta e tampouco tirar o cadeado do computador. O que faço, galera?

Artur Passos Lohmann
Cabo Frio, RJ.

Você chegou perto, Artur! Todos os problemas que você está tendo têm o mesmo motivo. Nada funciona porque o gerador ainda está desligado. Ache o gerador, ligue-o e aí tudo dará certo. O cadeado será aberto e os ID Cards abrirão as portas. Beleza?

HANG-ON
(Master System)

Quantas fases tenho de passar para chegar ao final do game?

Rodrigo P. Campos dos Santos
Piraquara, PR.

Xiii, Rodrigo! Você está frito! Vai jogar a vida inteira e não vai terminar. Este cart tem 3 níveis com 5 fases cada. Terminado isto ele recomeça sozinho, tudo de novo! Que dureza!

THE IMMORTAL
(Mega Drive)

Posso usar os mesmos *passwords* da versão para NES, para selecionar fases na versão para Mega?

Kleber C. Barbosa
Curitiba, PR.

NÃÃÃÃOOOO!!! Seria o mesmo que tentar ligar o carro de uma marca com a chave de um carro de outra marca, não dá! E que tal usar a chave certa?

Anote aí:
2a. fase - AA9E510006F70;
3a. fase - F47EF21000E10;
4a. fase - B5FFF31001EBO;
5a. fase - B57F943000EBO;
6a. fase - CG5FF53010B41;
7a. fase - C250F63010AC1;
8a. fase - E011F730178C1.
Resolvido?

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
(Master System)

Tenho duas perguntinhas: como faço para pegar a carta no castelo de Radactian? E para sair do castelo que está entre o Reino de Nibana e o lago Cragg?

Leandra Villela Lopes
Ribeirão Preto, SP.

Temos duas respostinhas para você, Leandra! A primeira: para pegar a carta será preciso, antes, salvar o irmãozinho do Alex que está enjaulado em uma das salas do castelo. Para isso, suba nas pedras acima da jaula. Você encontra três caixinhas cor-de-rosa. Dê um soco em cada uma delas e a jaula desaparece. Não esquente com o irmãozinho. Ele está livre e não precisa acompanhar Alex. Feito isso, a carta aparece na sala acima da sala cheia de escadinhas, e aí é só pegá-la! Para sair do castelo entre o Reino de Nibana e o lago Cragg, não há um jeito certo. A tática é ir sempre para direita e para cima até encontrar a saída! É batata! Ah, VIDEOGAME publicou, na edição 5A, o mapa completo deste game, tela por tela. Confira!

SIMCITY
(Super Nintendo)

Como faço para ganhar $ 99.999.999,99 neste game?

Sérgio Paulo B. Aparício
São Paulo, SP.

Não pecisa ser Ministro da Fazenda para conseguir, Sérgio, mas o lance é uma "jogadinha" econômica que torna isso possível! Saca só: logo no começo gaste toda sua grana até o último centavo. Torre tudo em bombeiros e polícia para não correr o risco de ter lucro, não conseguindo, portanto, ficar duro, que é o real objetivo. Quando chegar dezembro, e você, na maior pindaíba, duro como uma pedra, for para a seção *Taxas,* aumente-as todas para 100%. Parece um desastre financeiro, né? Quando sair de *Taxas,* aperte e segure os botões L e R. Ainda segurando-os, volte para *Taxas* de novo e... UAU! Vai parecer que você ganhou 200 vezes na loteria. Sempre que faltar grana, repita a operação! Ah! Cuidado com a CPI!!!

MORTAL KOMBAT
(Master System)

Gostaria de saber como posso dar o *fatality* do Liu Kang e o da Sonya? É possível chamar o Ninja Verde nesta versão?

Sebastião Hernani de Paula Diniz
Rio de Janeiro, RJ.

Anota aí, Sebastião: com o Liu Kang basta dar um giro de 360º no direcional, na direção de seu adversário. Com a Sonya é um pouquinho mais complicado. Aperte o direcional para frente duas vezes, para trás duas vezes e depois para trás + botão 1 + botão 2 juntos. É isso! Agora a má notícia: não tem Ninja Verde nesta versão! Pena, né?

FERAS

RIVAL TURF 2 (Super Nintendo)

Gostaria de saber se existe algum macete para este jogo.

Hélio dos Reis Silva
Rio de Janeiro, RJ.

Tem sim, Hélio! É uma diquinha para mudar a linguagem do jogo de americana para japonesa. Está certo que isso pode complicar, mas não deixa de ser curioso. Vamos lá: na tela em que aparecer JALECO aperte rapidamente e repetidas vezes a sequência B, A, X e Y, até aparecer uma tela diferente. Nesta tela diferente você ouvirá um som parecido com o de uma espada. Aperte Start, direcional para baixo três vezes e Start de novo. Na tela de *options* escolha *exit* e... prontinho!!! Seu Rival Turf 2 agora virou Rushing Beat, tem novas personagens e ainda "fala" outra língua. Agora só falta você aprender japonês...

As cartas desta edição foram respondidas por Mario Fittipaldi, BettoD'Elboux e Eduardo Murata.
Para participar, basta escrever à Revista **VIDEOGAME**, se ºo *Pergunte aos Feras*. Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, Sºo Paulo, SP. Por motivos de espa o as cartas podem ser publicadas resumidamente.



INTERNACIONAL GAMES CLUB

Alô, galera viciada em games de todo o Brasil! Acaba de ser fundado o clube mais animal do Oiapoque ao Chuí! Fornecemos um jornalzinho mensal com dicas, lançamentos nacionais e internacionais dos sistemas SEGA e NINTENDO, sem falar dos classificados e comentários. Tudo isso é muito mais você recebe em sua casa pela bagatela de CR$ 500 e 2 selos. Envie-os para Rua Ana Batista Caminha, 90, Jd. Itamaracá, CEP 79062-450, Campo Grande, MS, a/c de Leandro.

RADICAL CLUB GAMES

Trabalhamos com os sistemas Super NES e Mega Drive. Oferecemos aos sócios carteirinha e jornalzinho com muitas dicas e respostas para quaisquer dúvidas. Escreva enviando seus dados pessoais e de seu console, junto com 1 foto 3X4, para Rua Zequinha César, 795, São Conrado, CEP 37410-000, Três Corações, MG.

STAR GAMES CLUBE

A quase um ano atendendo associados de todo Brasil, informamos: para associar-se ao nosso clube envie CR$ 200, seus dados pessoais e 3 selos para Rua Maranhão, 1.423, apto. 11B, Água Verde, CEP 80610-001, Curitiba, PR. Neste final de ano iremos fazer campeonatos e promoções com muitos prêmios. Temos carteirinha e jornal bimestral. Escrevam!

SEA GAMES

O único clube com duas sedes para você escolher! Mande 2 fotos 3X4 e seus dados para Sede 1: Rua Ordilho Cassilhas de Aguiar, 37, Mata da Praia, Vitória, ES; ou se preferir para Sede 2: Rua São Paulo, 1.264, apto. 201, Parque da Costa, Vila Velha, ES. Temos jornal bimestral com dicas e recordes (comprovados por foto) dos sócios. Neste mês uma superpromoção: as dez primeiras cartas concorrerão a brindes!

SUPER NES GAME CLUBE

Atenção gamemaníacos ligados no Super NES! Chegou o mais novo clube especializado neste sistema, com as melhores dicas do mundo. Temos jornal bimestral e os 200 primeiros sócios concorrerão a um cartucho. Mande seus dados e CR$ 300 para Tr. Avenida Vitória, 282, Centro, CEP 29830-000, Nova Venécia, ES, a/c Leonardo.



C COMPRO
R ROLOS
V VENDO

BAHIA

R **Turbo Game VG-9000T** - novo, com 2 controles turbo e 3 cartuchos + CCE VG-2800 com 2 controles e 14 cartuchos, 2 mini games e 1 Pense Bem. Tudo por Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Igor, fone (073) 421-4968, **Vitória da Conquista**, BA.

V **Dynavision 3** - com 2 controles, pistola, fone e 1 cartucho com 7 games. Tudo por US$ 115. Marcos, fone (071) 249-6449, **Salvador**, BA.

R **VG-9000T** - com 4 cartuchos e 1 controle PRO-3, por Master System III com 1 controle e 1 cartucho. Luciano N. de O. Júnior, Rua Rodolfo Pimentel, 31, apto. 12, Prédio San Giovania, Brotas, CEP 40000-000, **Salvador**, BA.

CEARÁ

R **Dynavison 2** - com 4 cartuchos e 1 controle PRO-4, por Mega Drive com 1 controle e 1 cartucho. Eduardo, fone (085) 225-0756, **Fortaleza**, CE.

DISTRITO FEDERAL

R **Cartuchos para Mega Drive** - Soccer e Kageki (2 em 1) e John Madden Football, por Mortal Kombat. Marcelo, fone (061) 224-7095, **Brasília**, DF.

R **Dynavision 3** - com controle, pistola e 2 cartuchos + bicicleta nova. Tudo por Mega Drive ou cartuchos para Master System. Ricardo, fone (061) 273-5085, **Brasília**, DF.

ESPÍRITO SANTO

R **Street Fighter II** - para Super NES, por Road Rash e X Men do Mega Drive ou outros cartuchos de meu interesse. Ou vendo por US$ 40. Luiz Cláudio ou Gilmar, fone (027) 225-8608, **Vitória**, ES.

MARANHÃO

C **Master System III** - com Sonic na memória, 1 controle e 1 cartucho de luta. Pago bem. Antônio Salles Souza, Rua Nações Unidas, 23, CEP 65320-000, **Vitorino Freire**, MA.

MATO GROSSO DO SUL

R **Turbo Game** - com os cartuchos Street Fighter e Double dragon 4 + Atari com 5 jogos, por Super NES ou Mega Drive. Carlos, fone (067) 761-3996, **Campo Grande**, MS.

R **Sonic** - para Mega Drive nacional, por outro cartucho de meu interesse. Só para pessoas de Campo Grande. Eduardo ou Fernando, fone (067) 386-4619, **Campo Grande**, MS.

R **Videocassete** - Philco Hitachi, modelo PVC-6400, 4 cabeças, por Sega CD nacional. Jorge, fone (067) 386-1178, **Campo Grande**, MS.

MINAS GERAIS

R **Atari** - por 1 cartucho de Super NES, de preferência StarFox. Thiago, fone (034) 216-2261, **Uberlândia**, MG.

R **Dynavision 3** - com 2 controles turbos, pistola e 1 cartucho, por Master System com 1 cartucho e 2 controles ou Mega Drive com 1 controle. Hilton de Souza Rodrigues Araújo, Rua Pedro Luiz de Lima, 609, Jd. Guanabara, CEP 31760-410, **Belo Horizonte**, MG.

R **Master System** - com pistola e 7 cartuchos e 70 revistas + US$ 20. Por Super NES completo com 1 cartucho. Rubens, fone (031) 351-6486, **Contagem**, MG.

C **Super Mario Bros 3** - sistema Nintendo. Faço rolo. Leonardo, (031) 351-1131, **Contagem**, MG.

R **Street Fighter II'** - para Super NES, por Street Fighter 3. André, fone (031) 467-5351, **Belo Horizonte**, MG.

V **Dactar** - com 2 controles e 1 cartucho de 2 jogos. Ótimo preço. Jonathan, fone (031) 557-1829, **Mariana**, MG.

PARANÁ

V **Phantom System** - japonês, novo, com 2 controles e 1 cartucho 32 em 1. Rodrigo, fone (041) 276-0241, **Curitiba**, PR.

V **Mega Drive** - com 12 cartuchos. Tudo por US$ 500. Guilherme, fone (043) 957-1570, ramal 436, **Arapoti**, PR.

V **Super Charger** - com 1 controle, adaptador e 7 cartuchos. Alexandre, fone (041) 369-1122, **Curitiba**, PR.

V **Master System** - com 2 controles, pistola light phaser, 3 jogos na memória e 1 cartucho. Wellington, fone (0442) 25-3192, **Maringá**, PR.

R **Super NES** - com 2 controles (1 programável) e 7 cartuchos, por Neo Geo com 4 cartuchos. Henrique, fone (041) 224-6860, **Curitiba**, PR.

V **Master System** - com 2 controles e 2 cartuchos, por US$ 100. Alessandro, fone (041) 278-1664, **Curitiba**, PR.

R **Darwin 4.081** - por Mortal Kombat ou Street Fighter II. Juliano, fone (041) 247-6240, **Curitiba**, PR.

R **Hi-Top Game** - e Atari com vários cartuchos, por Super NES. Pago a diferença! José Paulo, fone (045) 264-2203, **Medianeira**, PR.

V **Cartuchos para Phantom System** - tipo 60 pinos e 1 adaptador 72/60. Enio, fone (045) 288-1190, **Santa Lúcia**, PR.

PARAÍBA

R **Master System** - com 3 jogos na memória, pistola, 5 cartuchos e 2 controles, por Mega Drive com 2 controles e 1 cartucho. Marcelo, fone (083) 226-7464, **João Pessoa**, PB.

R **Computador** - MSX 1.2, por Super NES ou Game Gear com fonte e 2 cartuchos. Roberto ou André, fone (083) 292-2480, **Mamanguape**, PB.

R **Caloicross** - em bom estado, por Top Game VG-9000 ou Phantom System ou Hi-Top Game ou Bit System ou Dynavision 2/3. Com 1 cartucho e 1 controle. Cristiano G. Guerra, 2a. travessa, Rua 6 de janeiro, 49, Águas Compridas, CEP 53210-530, **Olinda**, PE.

R **Cartuchos** - troco carts para Master System. Rodrigo, fone (081) 228-5625, **Recife**, PE.

RIO DE JANEIRO

V **Cartuchos** - 2 de Super NES a US$ 30 cada e 6 de Nintendo a US$ 15 cada. Gustavo, fone (021) 616-1897, **Niterói**, RJ.

V **Revistas** VIDEOGAME - do número 1 ao 17, todas por US$ 30 ou US$ 2 cada. Todas em ótimo estado. Leonardo Paulo Isaias, Estrada Raul Veiga, 1.027, cj. 1, Alcantara, CEP 24710-640, **São Gonçalo**, RJ.

V **Turbo Game VG-9000T** - na caixa, com 2 controles, e 1 cartucho. Tudo por CR$ 10 mil. Dalva, fone (021) 593-3096, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Super Mario 1** - para Nintendo japonês por US$ 15, Super Mario 2 e 3 americanos por US$ 22 cada. Carlos Augusto de Pinho, Rua Indaiá, 905, São Sebastião, CEP 25645-170, **Petrópolis**, RJ.

V **Controle para Super NES** - e 1 cartucho do mesmo sistema, ou troco por cartuchos para Mega Drive. Roberto, fone (021) 581-7147, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Top Game** - com 7 cartuchos (1 de 4 jogos) e 3 controles por Master System com controle. Pedro Leandro da Silva Ferreira, Rua Camalau, 249, apto. 302, Guadalupe, CEP 21660-170, **Rio de Janeiro**, RJ.

C **Cartuchos para Mega Drive** - Street Fighter II e Ayrton Senna Super Monaco GP II. Pago bem. Rafael, fone (021) 371-6249, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos Nintendo** - Simpsons I e II, Mario 3, Tiny Toon e outros. Paulo Filho, fone (021) 502-0127, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Dynavision 2** - com 4 controles, adaptador, pistola, 10 cartuchos e 1 mesa de futebol de botão, por Mega Drive ou Super NES. Ganhe na troca 1 cartucho com 190 jogos. Carlos Ademir, fone (021) 712-1610, até às 17 hs., **São Gonçalo**, RJ.

R **Bubsy** - para Super NES, por Mario Kart do mesmo sistema. André, fone (021) 267-3635, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Cartuchos de Mega** - Shinobi, Super Futebol e Ghouls'n Ghosts, por Power athlete e Pit Fighter. Wagner Honorato da Silva, Rua Santo Amaro, 171, Pq. São Vicente, CEP 26172-340, **Belford Roxo**, RJ.

R **Computador** - CP 4000 por 1 cartucho de Super NES. Marcos, fone (021) 332-8601, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Super Pitfall** - para Phantom System, por outro cartucho de meu interesse. Alex, fone (0242) 43-7870, **Petrópolis**, RJ.

V **Cartuchos Nintendo** - diversos títulos. Henrique, fone (021) 390-6849, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Atari 2600** - com 2 controles e 16 cartuchos + 1 bicicleta seminova. Tudo por qualquer videogame padrão SEGA ou Nintendo. Julio César, Rua Alameda Alagoas, lote 6, quadra 49, Engenho do Roçado, CEP 24752-650, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System III** - com 5 cartuchos e 2 controles + Top Game VG-9000. Tudo por Super NES com 1 controle. Christiano C. Barroso, Rua Olinto Pereira, 77, Neves, CEP 24510-000, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Master System** - com 18 cartuchos e pistola light phaser, por US$ 180. Carlos, fone (021) 342-8613, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Golden Axe** - para Master System, por Super Futebol 2 do mesmo sistema ou Great Basket. Victor, fone (021) 338-1088, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos para Atari** - com 4 jogos cada. Cleber, fone (021) 605-2282, a partir das 17 hs., **São Gonçalo**, RJ.

V **Cartuchos** - diversos títulos para Phantom System e Nintendo americano por US$ 10 cada. Aceito troca por outros cartuchos. Wladimir, fone (021) 275-5082, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Top Game** - completo, com 31 cartuchos, pistola (com 2 jogos). Tudo por Mega Drive com 2 controles. Leonardo, fone (021) 581-8522, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Mega Drive** - com 2 controles e 4 cartuchos. Guilherme, fone (0246) 65-3946, **Araruama**, RJ.

R **Turbo Game VG-9000T** - com 2 controles e 2 cartuchos por Master System I, II ou III com 2 controles. Gustavo, fone 9021) 493-4751, **Rio de Janeiro**, RJ.

V **Cartuchos para Super NES** - Robocop III e Top Gear. tudo por US$ 100. Walmir Augusto Pinto dos Santos, Rua Marechal Jardim, 450, apto.661, São Cristovão, CEP 20920-000, **Rio de Janeiro**, RJ.

R **Master System II** - com 6 cartuchos e 1 controle PRO, por Mega Drive. Ricardo, fone (021) 717-9182, **Niterói**, RJ.

V **Master System 3 Super Compact** - novinho, com o cartucho Taz Mania. Angêla, fone (021) 605-2507, **São Gonçalo**, RJ.

V **Game Boy** - por US$ 90 e os cartuchos Mario Land e Ninja Boy por US$ 21. João Paulo, fone (021) 246-6428, **Rio de Janeiro**, RJ.

RIO GRANDE DO SUL

V **Phantom System** - completo, com 5 cartuchos por US$ 95. Anderson, fone (051) 249-9412, **Porto Alegre**, RS.

R **Computador TK-3000** - completo, com monitor e livros, por Mega Drive ou Super NES. Luciano, fone (051) 241-2453, **Porto Alegre**, RS.

R **The Super Shinobi** - para Mega Drive, por US$ 20 ou troco por outro de meu interesse. Mariana, fone (051) 331-3943, **Porto Alegre**, RS.

SERGIPE

R **The Lucky Dime Caper** - para Master System, por Mortal Kombat do mesmo sistema. Gustavo Santos Domingos, Av. Euclides Figueiredo, 1.031, Santos Dumont, CEP 49067-000, **Aracaju**, SE.

SÃO PAULO

R **Battle Squadron** - para Mega Drive, por Ex Mutants do mesmo sistema. Fernando, fone (011) 910-9808, **São Paulo**, SP.

R **Mastyer System** - com 2 cartuchos e pistola, por Mega Drive com 1 cartucho e 1 controle. Tiago, fone (011) 476-1764, **Suzano**, SP.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a **REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS & TROCAS**, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

NOME:
END:
BAIRRO: **CEP:**
TELEFONE: DDD ( ) **CIDADE:**
ESTADO: **ANÚNCIO: R C V**

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em **ANÚNCIO** marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

R **Master System 3** - com Sonic na memória, 1 controle e CR$ 5 mil, por Mega Drive com 1 controle. Tiago, fone (011) 701-5921, **Osasco**, SP.

C **Monopoly** - para Master System ou Game Gear. Preço a combinar. Marcel, fone (011) 842-3955, **São Paulo**, SP.

R **Spider Man and X-Men** - para Super NES, 1 Jogo da Vida e 2 revistas **VIDEOGAME**, por 2 cartuchos do mesmo sistema. André Luiz Dutra, Rua Parú, 57A, Taboão, CEP 07140-180, **Guarulhos**, SP.

R **Marcas de cigarros** - importados ou nacionais, por Street Fighter ou Mortal Kombat para Mega Drive. Felipe, fone (011) 451-3963, **São Bernardo do Campo**, SP.

V **Pistola** - 2 controles e óculos 3D. Tudo para Master System. Faço rolo. Rodrigo, fone (0123) 29-5184, **São José dos Campos**, SP.

V **Master System** - completo, com 2 controles, 3 jogos na memória, pistola light phaser e 2 cartuchos. Bom preço. Renato, fone (011) 815-8223, **São Paulo**, SP.

R **Atari 2600** - com 1 controle e 7 cartuchos, por Turbo Game com 1 cartucho. Jeferson A. Custódio, Rua Benedito Zem, 348, Yolanda Ópice II, CEP 14807-390, **Araraquara**, SP.

V **Top Game VG-9000** - com 2 controles e 1 cartucho. Fabiano, fone (011) 66-0944, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** - japonês, transcodificado e destravado, com 2 controles (1 PRO-2) e 4 cartuchos (2 de 2 jogos), por Super NES com 1 controle e 1 cartucho, ou 2 controles e nenhum cartucho. Leandro, fone (011) 418-7808, **São Bernardo do Campo**, SP.

R **Super NES** - com 3 cartuchos e 1 controle turbo e 1 programável, por Sega CD. Otávio, fone (0122) 32-5419, **Taubaté**, SP.

V **Dynavision 3** - completo, com 4 cartuchos, por US$ 100. Ou troco por Mega Drive ou Super NES. Cristiano Ap. L. Ferreira, Rua Piquet Carneiro, 273, Pq. Uirapuru, CEP 07230-310, **Guarulhos**, SP.

V **Super NES Baby** - com controle turbo, por US$ 155 e Mega Drive com 2 controles (1 PRO) por US$ 135. Vendo também diversos cartuchos destes sistemas. Aziz, fone (011) 275-0023, a partir das 18 hs., **São Paulo**, SP.

V **Sega CD** - com 1 CD e 1 Super NES com 1 controle. Tudo novíssimo, na caixa, sem uso. Ótimo preço. Elenice ou Pedro, fone (011) 205-9099, **São Paulo**, SP.

C **Videogames** - cartuchos e acessórios. Também faço rolos e vendo. Odair, fone (011) 885-6131, **São Paulo**, SP.

R **Cartuchos Nintendo** - Mach Rider e Double Dragon III, por Might Final Fight. Ou troco 1 delas por Battletoads ou TMNT III. Renato, fone (011) 704-1165, **Osasco**, SP.

V **Sewer Shark** - para Sega CD. Ou troco por Final Fight do mesmo sistema. Só para pessoas de São Paulo. André Kbção, fone (011) 911-9505, **São Paulo**, SP.

C **Mortal Kombat** - ou Street Fighter, ambos para Mega Drive americano. Alexandre, fone (011) 287-9938, **São Paulo**, SP.

R **Turbo Game VG-9000T** - completo, com 1 cartucho, por Mega Drive com 2 controles. Davi, fone (011) 727-2850, **Carapicuíba**, SP.

R **Tiger Helli** - sistema Nintendo, por Super Mario Bros 3 de 72 pinos. Victor Martinelli Paladino, Rua Campesina, 88, Butantã, CEP 04050-030, **São Paulo**, SP.

R **Castlevania Jr.** - Nintendo 72 pinos, por Maniac Mansion, ou TECMO Bowl, ou Ultimate Basketball ou outra de meu interesse. Vladimir, fone (011) 521-6913, das 14 hs. às 21 hs., **São Paulo**, SP.

R **Phantom System** - com 14 games, por Mega Drive sem cartuchos. Alexandre, fone (011) 275-9333, **São Paulo**, SP.

V **Super NES** - ou troco por 1 bicicleta. O Super NES é novo, na caixa. Eli Soares de Almeida, Rua José Botelho de Carvalho, 91, Jardim Macedônia, CEP 05894-000, **São Paulo**, SP.

R **Master System II** - com 4 controles (sendo 1 tipo arcade e 1 TPC-4), por Mega Drive ou Super NES. José Luis de Souza, Rua Dona Paulina, 15, Jardim Marcelo, Santo Amaro, CEP 05797-000, **São Paulo**, SP.

R **Top Game VG-9000** - com 2 cartuchos, 2 controles turbo, 1 raquete de tênis e 1 relógio, por Super NES completo. Renato Amaral Sanches, Rua Quiari, 124, Lapa, CEP 05303-040, **São Paulo**, SP.

V **Master System II** - em bom estado, com 4 cartuchos e 1 controle. Adriano, fone (011) 247-6964, **São Paulo**, SP.

R **Super NES** - completo, novo, por Mobylete usada, em bom estado. Tarcisio, fone (011) 960-3899, **Guarulhos**, SP.

C **Game Genie** - para Super NES e controle turbo do mesmo sistema. Diogo, fone (011) 843-1273, **São Paulo**, SP.

V **Cartuchos para Super NES** - Super Mario World e Lemmings, por CR$ 6 mil cada, ou os 2 por CR$ 10 mil. Carlos, fone (011) 412-9054, **Santo André**, SP.

R **Controle** - para Master System, tipo manche, por 1 do mesmo sistema, tipo arcade. Thiago, fone (011) 876-8525, **São Paulo**, SP.

R **Game Gear** - com adaptador, fonte e cartucho + Mega Drive, por Neo Geo série Ouro. Ou vendo tudo por US$ 200.. Cláudio, fone (011) 578-6566, à tarde, **São Paulo**, SP.

R **Super Mario World** - para Super NES, por Mortal Kombat para Mega Drive ou pelo controle de 6 botões para Mega. Jaelson de Jesus Sena, Rua 47, bloco 116, apto. 42B, C. Tiradentes, CEP 08400-404, **São Paulo**, SP.

R **Mega Drive** - com 2 controles e 1 cartucho, por Super NES. Márcio, fone (011) 247-5212 (recados), **São Paulo**, SP.

V **Phantom System** - com 2 controles, adaptador, pistola e 8 cartuchos. Tudo por US$ 90. André, fone (011) 946-2172, **São Paulo**, SP.

R **Cartucho Super 2 em 1** - para Mega Drive com os games Alien Storm e Street Smart + poster do Street Fighter II Special Champion Edition. Tudo pelo cartucho Mortal Kombat para Mega Drive. Reinaldo Barbosa de Campos, Rua Domingos Antônio Laureano, 110, Jardim Ivete, CEP 08738-110, **Mogi das Cruzes**, SP.

R **Mega Drive** - com 2 controles e 3 cartuchos, por Super NES com 1 controle. Itamar, fone (011) 522-5460, **São Paulo**, SP.

V **Desert Strike** - para Mega Drive. Ou troco por outra de meu interesse. Guilherme V. F. Enfeldt, Rua Messina, 600, Bl. Trindade, apto. 202, Jd. Messina, CEP 13207-480, **São Paulo**, SP.

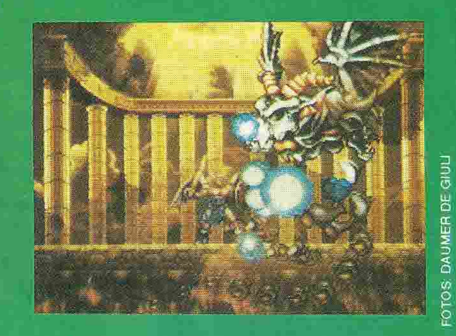
TOCANTINS

V **Phantom System** - e cartuchos para Super NES, Mega Drive, Nintendo, Master System e uma laser scope sem uso. Yian, fone (063) 821-1583, **Araguaia**, TO.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por **VIDEOGAME** a todos os seus leitores. A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

ActRaiser 2™

Em sua última batalha com Tanzra, o Mestre das Trevas, ainda na primeira parte da série ActRaiser, você detonou esse terrível ser. Ferido, o corpo de Tanzra foi para o inferno, onde permaneceu por muito tempo... Recentemente, vários demônios, unindo seus poderes, invocaram o espírito de seu poderoso líder. E o pior: conseguiram ressucitá-lo. Melhor para você, que agora pode arrasar nesta segunda versão. Tanzra está de volta e, mais poderoso do que nunca, quer vingança! Ele traz consigo os 13 mais temidos demônios para a maior e mais completa destruição já vista. Sua missão será proteger a população de oito reinos e resolver os problemas causados pelos demônios.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

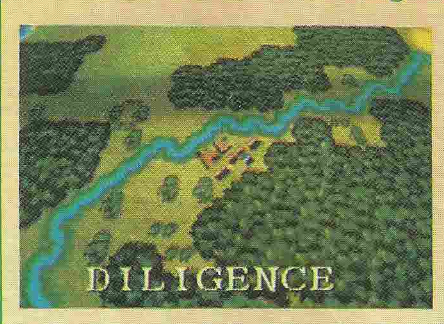
RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Enix
Memória:	12 Megabits
Fases:	14
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	9
Diversão:	9

Um Putz GAME!!!

A primeira versão de ActRaiser impressionou pela beleza dos gráficos e cenas de ação. Lançado em 1991, o game misturava cenas de RPG com cenas em que você devia realmente interferir - e resolver a parada à força. Agora, ActRaiser volta, mas sem as cenas de RPG. É 100% ação, recheado de efeitos especiais e belíssimos gráficos. Scrolling perfeito, efeitos de transparência chocantes e, para arrebentar, ainda possui uma trilha sonora the best, composta por Yuso Koshiro. A fidelidade dos instrumentos é impresionante!
Mas não é só! A jogabilidade, como o principal fator, está excelente! Existem sete maneiras de atacar com sua espada, e cada uma possui sua respectiva magia. O guerreiro também consegue se defender de 3 modos das magias inimigas, e por ter asas ainda pode voar e planar. Perfeito não? Mas da mesma forma que a qualidade impresiona, sua dificuldade assusta. Mesmo possuindo passwords o jogo não é moleza, e para dificultar só é permitido terminar o game no level normal. Mas não se desespere, VIDEOGAME agora mostra a estratégia completa e as principais dicas deste fantástico game.

1 - Diligence



Os habitantes desta cidade trabalham duramente para conservar uma ilha, famosa por suas maravilhosas florestas e rios. Com a chegada de um dos demônios de Tanzra, as pessoas começaram a perder o interesse pelo trabalho e pela vida. Para saber o que aconteceu comece explorando Industen. Alguns moradores da região têm a manha de se transformar em uma estranha nuvem. Fique ligado!

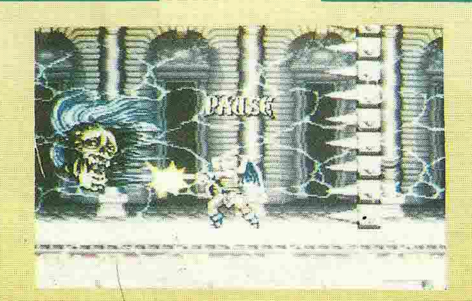
INDUSTEN:
Para acabar com Fatigue basta utilizar sua magia superior, antes que a nuvem comece a aspirar. Após acabar com ele, o problema seguinte será em Benefic,uma área infestada de demônios! Sua missão? Destruí-los!



BENEFIC:
O inimigo agora é mais difícil, e para destruí-lo primeiro defenda-se das pedras com seu escudo. Quando o grande caracol aparecer, use sua espada e ataque com magias.

2 - Altheria

Nesta área, a primeira coisa a fazer será resolver o problema de Tortoise Island. Existe uma cidade em cima da casca da tartaruga, chamada Davote. Ela começou a afundar, causando o abandono dos seus moradores. Agora Davote está cheia de demônios.



ALTHERIA CASTLE: Neste castelo submarino vive uma rainha dominada pelo demônio Jealousy. Para trazer a paz de volta ao reino de Altheria, é só atacar a chama que mantém o demônio vivo.

3 - Temponia



Essa cidade era conhecida por sua grande quantidade de comida. Até que um demônio chamado Gluttony a invadiu e devorou tudo. Resultado: os habitantes começaram a brigar entre si. Comece explorando Modero e acabe com o domínio do terrível Gules sobre esse deserto.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



MODERO:
Para destruir Gules é simples, basta subir nas plataformas e atacar de preferência com magias. Destruindo o demônio, a situação em Temponia volta ao normal.

DEMON'S CAVE:
Formigas gigantes estão atacando e roubando o alimento de TEMPONIA. Evite outra desgraça e acabe de vez com Gluttony. A melhor tática contra o demônio é utilizar as magias.

4 - Justania - Favorian





Justania é famosa por seus armamentos. O rei, dominado por um demônio, foi forçado a usar sua artilharia contra Favorian. Dia após dia o número de vítimas vem crescendo. Vá até Death Field e acabe com esta guerra.



DEATH FIELD: Cuidado, pois o inimigo desta fase é muito forte. A melhor magia contra ele é o pássaro de fogo. Após destruir o demônio, a paz retorna entre os reinos. Mas nasce outro problema, agora a leste do deserto. O demônio conhecido como Fury entrou no vulcão Almetha, tornado-o ativo. Logo, a destruição e o medo ameaçarão novamente os reinos amigos. Se você não derrotar o demônio, então terremos outra guerra, como em Justania. Tome cuidado, pois o vulcão é fera!!

ALMETHA: Primeiro destrua seu escudo com a espada, em seguida detone as magias. Ele não resiste.



5 - Lovaous

Depois que o demônio derrotou o rei deste castelo, a ilha se congelou. Desde então o rei dorme como uma criança. Os habitantes de Lovaous tentaram muitos métodos diferentes para acordá-lo, mas sem sucesso. Entre no palácio e descubra o que aconteceu.





PALACE 1: Para variar, use suas magias, e cuidado com o vento frio congelante.



PALACE 2: Após derrotar o demônio do gelo, sua batalha será com Deception, o demônio que está na alma do rei. Para vencê-lo basta usar sua espada.

6 - Leon

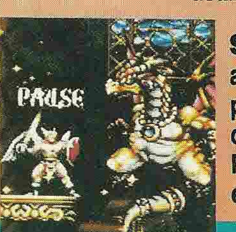


Não é um país rico, mas as pessoas que vivem aqui são honestas e cheias de gratidão. Recentemente o rei aumentou as taxas de impostos e forçou os moradores a pagarem. Se alguém recusasse... entrava numa fria! O calabouço de Gratiz (que, apesar de grátis, não tinha nada de legal...) era o destino dos maus pagadores. Defenda-os!

Boss!

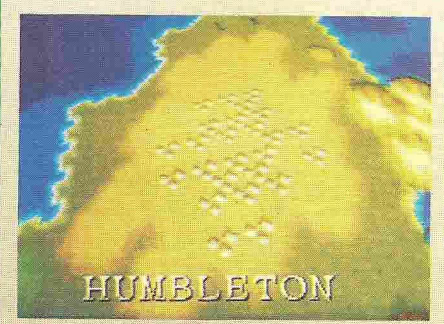
GRATIZ:
As pessoas presas aqui pedem sua ajuda, mas cuidado! A prisão é como um labirinto. Chegando ao mestre, acabe com ele apenas usando magias.





STORMROOK: Alguma coisa estranha aconteceu com o rei Kolunikus, e as pessoas dizem que se pode ouvir rugidos de dragão vindo de dentro do castelo. Para descobrir o que aconteceu com rei, entre e destrua os demônios.

7 - Humbleton

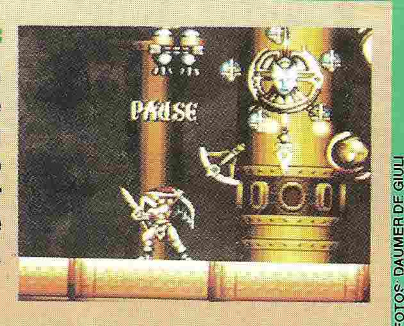


Os habitantes de Humbleton são muitos civilizadas. Agora elas estão planejando construir uma torre para alcançar o castelo do céu, acreditando-se que, com isso, também conseguirão virar deuses. Ajude-os!

Boss!

TOWER OF SOULS:

Dentro da torre existem muitas máquinas e robôs trabalhando, e no seu topo está sendo construido um barco voador. Para evitar uma guerra entre pessoas e deuses, acabe com este projeto.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

8 - Death Heim!



A batalha final está por vir, mas antes será preciso lutar com os sete demônios ressucitados por Tanzra.





Nesta última fase você recebe um poder especial, mas perde suas magias.



Para destruir Tanzra fique embaixo de sua cabeça e acerte o coração. Defenda-se dos raios com seu escudo e em pouco tempo Tanzra será eliminado para sempre.

Passwords

Os passwords só são aceitos no level normal e os das três últimas fases são fornecidos durante o game.

Diligence

Industen XZKL XBZM WTHC
Benefic JCLD XVTX TMCT

Altheria

Davote MLWK BPZM VJCW
Altheria MMFH MBKC FFTL

Temponia

Modero MSCV HKHD ZFHC
Demon's Cave MFLT CMSP XWFZ

Justania - Favorian

Death Field MFLH MFDS MXPS
Almetha MFMJ PLBW LPCX

Lovaous

Palace 1 MFMJ TTLK FPTP
Palace 2 MFMJ TWSY HMTF

Leon

Gratiz MFXT SHJT CYTP
Stormrook MFCY BPXF OWKL

Humbleton

MFCL YXKY DKDS
Tower Of Souls MFCL SYMC MSXF

Death Heim

MFCL SYMX WKTD



SONIC AGORA É MAIS, É SURFMORE

SURFMORE

CHARACTER

SONIC THE HEDGEHOG ™

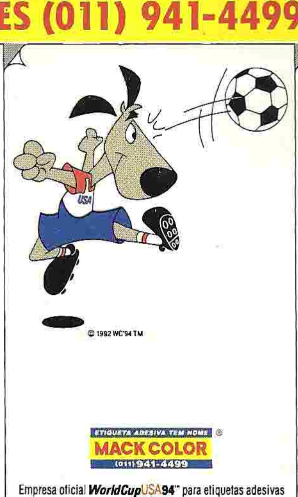
© 1993 SEGA



SEJA REPRESENTANTE NA SUA CIDADE
INFORMAÇÕES (011) 941-4499 - SP

ADESIVOS OFICIAIS DA **COPA DO MUNDO DE 94**
Coleção completa (10 adesivos)











USA

© 1992 WC'94 TM

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR

(011) 941-4499

Empresa oficial WorldCupUSA94 para etiquetas adesivas









ClayFighter™





RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Interplay
Memória:	16 Megabits
Fases:	9
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	10
Diversão:	9

Se você pensa que este é mais um joguinho infantil pode se preparar para a surpresa. Clay Fighters é um grande jogo de luta, e faz uma paródia incrível do clássico Street Fighter II. Os personagens são engraçadíssimos, feitos de massa de modelar - e por isso mesmo, possuem a habilidade de se transformar na hora de aplicar um golpe. Sem falar nos efeitos sonoros e nas digitalizações de vozes, que não foram economizadas, e têm papel fundamental na graça do game. No final das contas, o que menos importa é saber de onde vieram esses personagens malucos. Em todo o caso, aí vai: eles são produto do material de um meteoro que caiu e se espalhou em um parque de diversões na cidade de Muddville. Aos poucos, o material, de composição semelhante à massa de modelagem, foi ganhando vida e se organizando em estranhos seres. Agora, eles disputam para conquistar o parque. Escolha o seu, aprenda os golpes e... divirta-se!

Bad Mr. Frosty

Bola de Neve: trás por 2 segundos, frente + soco. Este movimento pode ser executado no ar.



Ombrada: trás, frente rapidamente + soco.

Punho Congelante: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.





Bafo de Gelo: trás, diagonal inferior trás, baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.

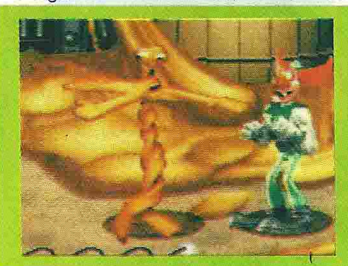
FOTOS: DAUMER DI GIULI

Taffy



O Longo Braço da Lei: 2 toques para trás, frente + soco.

Tornado: trás, diagonal inferior trás, baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.





Corridinha: trás, frente + soco.

Tiny



Bala de Canhão: trás por 2 segundos, frente + soco.



Super Soco: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.

The Blob

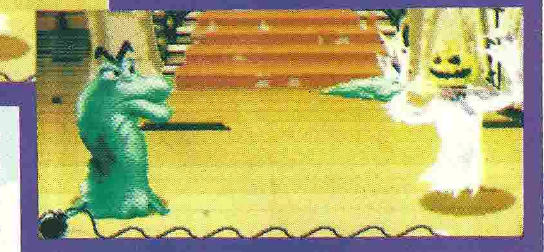


Bota: baixo + chute forte.

Rasteira: baixo, diagonal inferior frente, frente + chute.



Serra Elétrica: trás por 2 segundos, frente + soco.



Cuspida: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.

Blue Suede Goo



Cabelada: baixo, diagonal inferior trás, trás + soco.

Magia Musical: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.



Ickybod Clay

Bola de ectoplasma: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.



Soco Ectoplasmático: frente, baixo, diagonal inferior frente + soco.



Rasante: trás por 2 segundos, frente + soco.





FOTOS: DAUMER DI GIULI

Helga



Cabeçada Viking: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.

Bundada: trás por 2 segundos, diagonal inferior trás, baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.





Grito de ópera: trás por 2 segundos, frente + soco.

Barrigada: trás, diagonal inferior trás, baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.

Bonker



Estrela: trás por 2 segundos, frente + soco.

Peitada: baixo por 2 segundos, cima + chute.

Ataque de tortas: baixo, diagonal inferior frente, frente + soco ou chute.

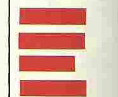


Flor que Esquicha: trás por 2 segundos, diagonal inferior para trás, baixo, diagonal inferior frente, frente + soco.

Art of Fighting

RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	KAC
Memória:	16 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2
Dificuldade:	7
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	6
Diversão:	7

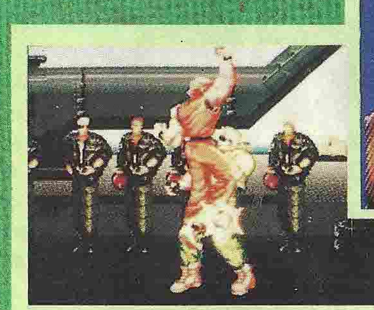


Diretamente do Neo Geo, está chegando para Super Nes um dos maiores sucessos entre os jogos de luta: *Art Of Fighting*. É lógico que o game não está tão bom como na versão original, mas a KAC conseguiu fazer uma adaptação bem legal.
O game conta com bons gráficos, grande quantidade de golpes e magias e, além de tudo, sua jogabilidade surpreende. Só é uma pena que não há "espaço" para aqueles cenários maravilhosos. Mas tudo bem, a ausência deles não diminui a emoção do quebra-pau! Confira agora os principais golpes e magias.

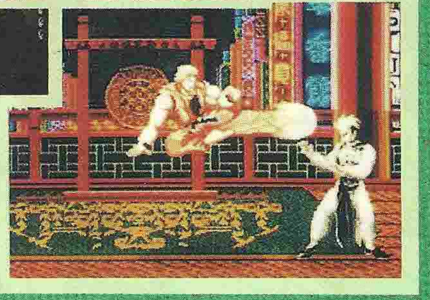
FIQUE LIGADO!!

*Na tela de options você configura o seu controle. Repare que alguns botões têm novas funções: *incitement* é provocação (você chama o seu inimigo para apanhar); *throw* agarra o adversário, desde que você esteja perto dele.
*Existe um limite para você soltar magias, determinado pela barra de força embaixo do *Life*. Você poderá recarregar este medidor segurando os botões de soco ou chute. Você também pode tirar a força do seu advesário. Para isso, aperte várias vezes o botão de *incitement* (provocação).
*Para destruir as magias lançadas pelo inimigo, é só detonar um soco ou uma voadora.
*Além disso você também pode correr (2 vezes para a frente), rebater na parede (pule contra a parede e aperte *throw*) e detonar socos e chutes fortes (aperte *throw* + soco ou *throw* + chute).

RYO SAKAZAKI



Dragon Punch: para frente, para baixo, para frente + soco.
Sequência de socos: para trás, para frente + *throw*.
Magia: para baixo, para frente + soco.



Super Magia: para frente, para trás, para baixo, para frente + soco.
Voadora flamejante: diagonal inferior para trás, para frente + chute.
Fatal: para baixo, para frente + *throw* + soco



Mr. ???

Dragon Punch: para frente, para baixo, para frente + soco.
Super Magia: para frente, para trás, para baixo, para frente + soco.

Fatal: para baixo, para frente + *throw* + soco.

ROBERT GARCIA

Dragon Punch: para frente, para baixo, para frente + soco.
Magia: para baixo, para frente + soco.



Super Magia: para frente, para trás, para baixo, para frente + soco.



Sequência de chutes: para trás, para frente + *throw*.

TODO





Magia: para baixo, para frente + soco.
Sequência de socos: para trás, para frente + *throw*.



Magia: para baixo, para frente + soco.



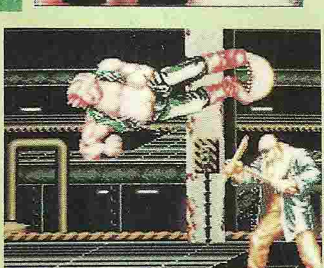
DICA: Apesar deste animal só ter um golpe especial, é o lutador que possui as melhores voadoras.

JACK





Soco Flamejante: para baixo, para frente + soco.



Voadora Flamejante: diagonal inferior para trás, para frente + chute.



Rasteira Especial: para baixo, para frente + chute.

Mr. BIG



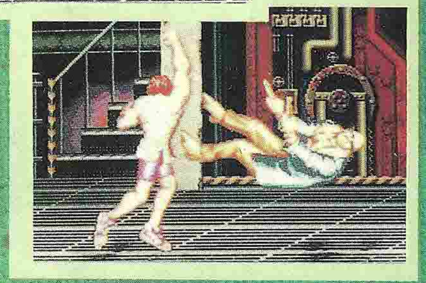
Magia: para baixo, para frente + soco.
Ataque para cima: soco + throw.





MICKY

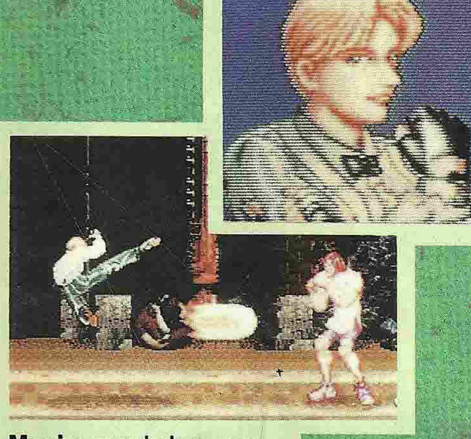
Magia: para baixo, para frente + chute ou soco.



Gancho: soco + *throw*.

FOTOS: DAUMAR DE GIULI

KING



Magia: para baixo, para frente + chute.



Sequência de chutes: para baixo, para trás + chute.



Joelhada especial: diagonal inferior para trás, para frente + chute.

LEE



Sequência de socos: para trás, para frente + soco.



Ataque giratório: para baixo, para frente + soco.



Magia: para baixo, para frente + soco.
Sequência de chutes: para baixo, para trás + chute.

JOHN



Voadora flamejante: diagonal inferior para trás, para frente + soco.



Parafuso: diagonal inferior para trás, para frente + soco.

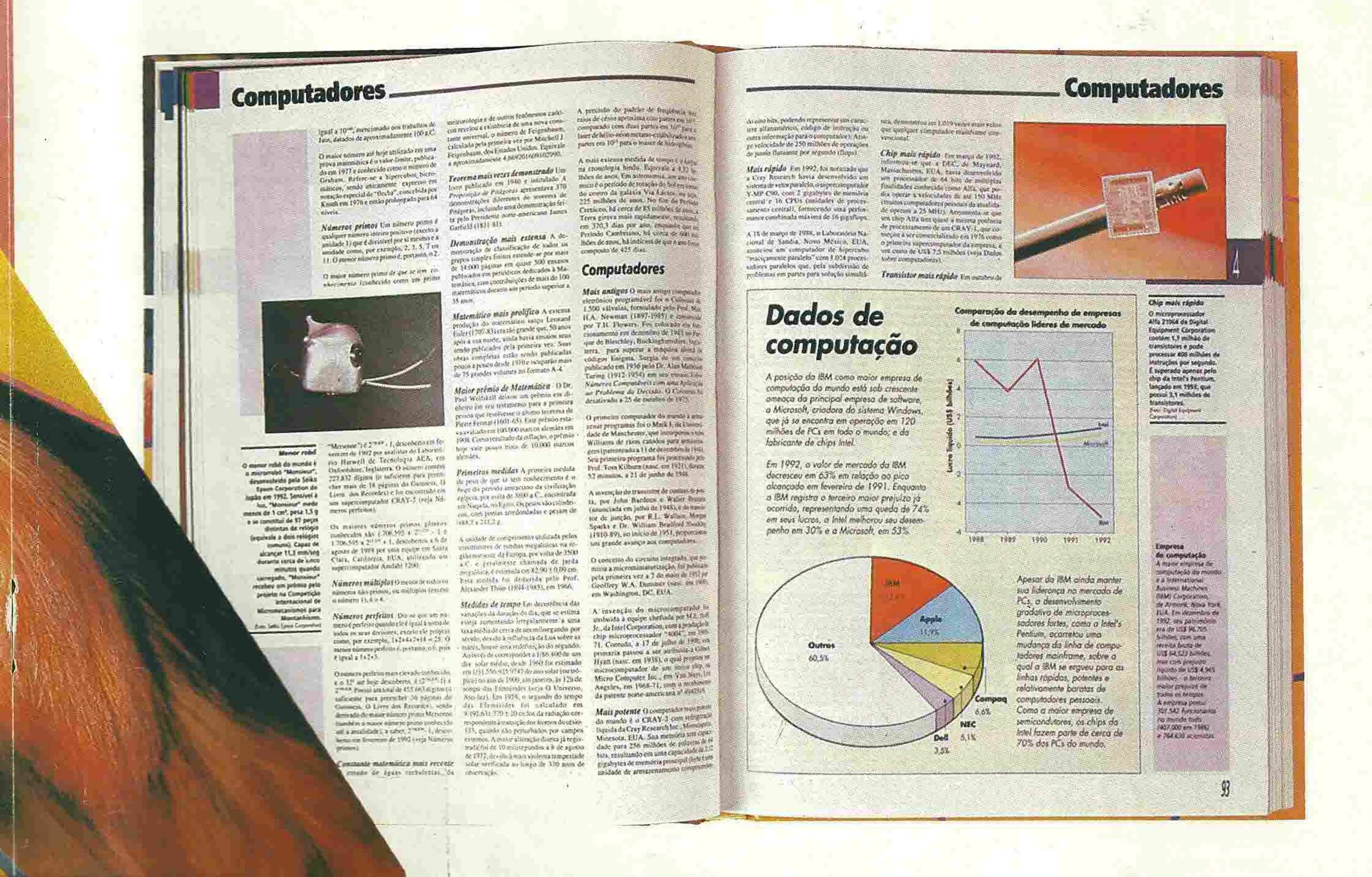
O JOGO DOS RECORDES

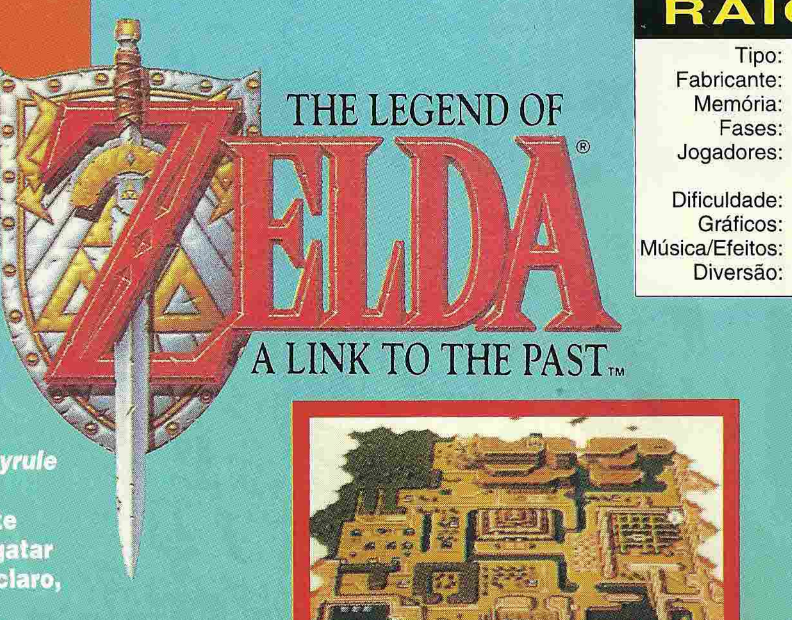
Esta nem você conseguiu: quebrar 10.000 recordes! Pois a edição brasileira do Guinness 94 traz tudo isso. É uma infinidade de informações em áreas como esportes, jogos, ciência e tecnologia, artes, transportes, seres vivos, terra e espaço, negócios e façanhas humanas. São recordes nacionais e mundiais. Quer mais um? O Guinness já vendeu 75 milhões de exemplares em todo o mundo e sai em 43 idiomas. Guinness 94. O livro dos campeões.

composto de

Computadores

Mais antigos O mais antigo computador eletrônico programável foi o Colossus de 1.500 válvulas, formulado pelo Prof. Max H.A. Newman (1897-1985) e construído por T.H. Flowers. Foi colocado em funcionamento em dezembro de 1943 no Parque de Bletchley, Buckinghamshire, Inglaterra, para superar a máquina alemã de códigos Enigma. Surgiu de um conceito publicado em 1936 pelo Dr. Alan Mathison Turing (1912-1954) em seu ensaio *Sobre Números Computáveis com uma Aplicação ao Problema da Decisão*. O Colossus foi desativado a 25 de outubro de 1975.





RAIO-X	
Tipo:	RPG Action
Fabricante:	PLaytronic/Nintendo
Memória:	8 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Na edição 33 de VIDEOGAME, você acompanhou as dicas para Link conseguir o quarto cristal. Agora, o herói continua sua missão pelo *Dark World* - não esqueça, ainda é preciso resgatar Zelda, aprisionada no calabouço da *Turtle Rock*. Com a força de todas as 7 princesas, Link poderá desativar o escudo que protege o castelo de *Ganon*, o mais poderoso dos magos. *Ganon* sera o último desafio para você tentar salvar o mundo de *Hyrule* das forças do mal. Agora chegou a hora da verdade: confira com VIDEOGAME o final deste fantástico RPG e todas as dicas de como resgatar as últimas princesinhas, os pricipais itens e, claro, como acabar com Ganon.

QUINTO CRISTAL



ICE DUNGEON

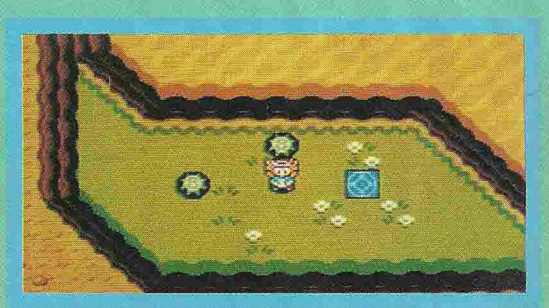
Para entrar neste castelo você terá que ir pelo *Lake Hylia*, no *Light World*. A entrada do labirinto que leva ao castelo está na ilha no centro do lago. Para encontrar a passagem, basta remover a pedra escura com um 8 em sua superfície.



BOSS!

Para acabar com ele, primeiro você terá que usar a mágica do medalhão Bombos, pois esta magia de fogo pode neutralizar o escudo de gelo que protege o inimigo. Agora basta usar sua própria espada para destruí-lo.

SEXTO CRISTAL



SWAMP OF EVIL

Você só terá acesso ao Pântano do Mal pelo *Light World*. Primeiro toque a flauta e, junto com o pássaro, vá para o número 6 do mapa geral. Lá estarão duas pedras escuras. Levantando as duas você descobre uma passagem para o *Dark World*, com uma grande vantagem: Link cai diretamente no *Swamp of Evil*.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Já no *Swamp of Evil*, a chuva é forte, e esconde a entrada para o sexto castelo. Não se desespere: vá até o centro do pântano e localize a plataforma. Em cima dela, repare no símbolo desenhado no chão. É o mesmo símbolo do *Ether Medallion*, e basta usá-lo para a chuva acabar e aparecer a entrada do labirinto número 6. Manha!



BOSS!

Este Boss é um dos mais fáceis! Para destruir seus olhos, tanto os pequenos como os grandes, basta usar sua espada.

PRINCIPAIS ITENS



MAGIC CAPE - Link fica invisível ao usá-la. Ela está no cemitério do *Light World*, embaixo da cova no canto superior à direita. Remova as pedras escuras que cercam a cova, correndo em sua direção e batendo contra ela. Automaticamente a porta se abre.



CANE OF SOMARIA - com este cajado é possível criar outros cajados muito úteis. Está no castelo número 6, no *Swamp of Evil*.

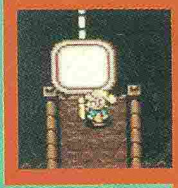
SÉTIMO CRISTAL



TURTLE ROCK

Vá até a *Death Montain*, no *Light World*. No mesmo local da *Turtle Rock* existem três estacas para serem marteladas em uma sequência certa: primeiro a da direita, depois a do meio e por último a da esquerda. Você encontra uma nova passagem para o *Dark World*.





Já em cima da *Turtle Rock*, no *Dark World*, repare no símbolo do *Quake Medallion* desenhado na sua superfície. É só usá-lo e pronto! Automaticamente a entrada para o sétimo labirinto se abre.

Dica

Nos pontos de interrogação com uma linha, use o *Cane of Somaria* para criar plataformas. Assim você pode atravessar os abismos.

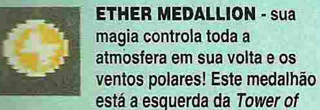


BOSS

Este chefe possui três cabeças: uma azul, uma vermelha e a outra de pedra. Comece destruindo as cabeças coloridas. Na vermelha use o *Ice Rod*, em seguida o *Fire Rod*, na sequência a espada.

Após destruir as duas cabeças o Boss se transforma em uma cobra. Agora é só atacá-lo na pedra que brilha. Pronto, você ganha mais um coração e, de quebra, ainda salva Zelda. Legal, não?





ETHER MEDALLION - sua magia controla toda a atmosfera em sua volta e os ventos polares! Este medalhão está a esquerda da *Tower of Hera*, na *Death Montain* do *Light World*. Basta ler a mensagem que está escrita no pilar verde, com a ajuda do *Book of Mudora*.



CANE OF BYRNA - se você usar esta magia, um cometa de luz ficará girando em sua volta para protegê-lo. Está no *Dark Word*, numa caverna abaixo da *Tower of Ganon*.

BLUE MAIL - um novo colete azul, mais forte, faz com que Link perca menos energia quando for atacado. Está no castelo número 5, o *Ice Dungeon*.

MIRROR SHIELD - escudo level 3. Está no castelo número 7.

RED MAIL - armadura level 3. Está no Tower of Ganon.

TOWER OF GANON





Depois de salvar Zelda da *Turtle Rock*, tudo o que você tem de fazer é acabar com *Ganon*. As princesas poderão ajudá-lo a quebrar o escudo que protege a *Tower of Ganon*. Para isso basta chegar bem em frente à torre. Automaticamente os cristais se abrem, liberando a passagem.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

No topo da torre você lutará pela segunda vez com *Agahnin*, só que agora ele está mais forte. Para detoná-lo é simples: como da primeira vez, basta refletir seus poderes com a lendária *Master Sword*. Acabando de vez com *Agahnin*, quem aparece é *Ganon*, mas o espertalhão logo foge para o centro do *Dark World*. Não deixe ele escapar: vá até a pirâmide e enfrente-o. Afinal, é a sua grande chance de destruir as forças do mal para sempre!

THE FINAL BATTLE





Acerte *Ganon* com sua espada até a sala começar a escureçer. Acenda as tochas, e assim você poderá enxergar o inimigo. Ao acertar *Ganon* ele ficará congelado por um período de tempo muito pequeno, porém suficiente para atacá-lo com as flechas de prata. Após 4 flechas você finalmente acaba com a graça do vilão, trazendo a paz de volta ao mundo de Hyrule.!

SUPER DICAS

ESPADA LEVEL 3

Para conseguir uma *Master Sword* mais forte, primeiro encontre o irmão do ferreiro da vila no *Light Word*. Ele está perdido, e em forma de bicho, logo abaixo da vila no *Dark World*. Salvando-o, como forma de agradecimento, o ferreiro e seu irmão irão temperar sua espada por 10 rupees. Depois de temperada, a *Master Sword* já é level 3!!

QUARTO POTE

Vá até a casa do ferreiro, na cidade do *Dark World*. Lá você irá encontrar um báu com a seguinte mensagem: *Você nunca vai abrir este baú poque a chave está trancada em seu interior. Apenas leve-o com você.* Aproveite a deixa e leve o baú para o *Light World*, na entrada do deserto do Mistério. Chegando lá, converse com o homem que está ao lado da placa. Ele irá abrir o baú para você e, dentro, você encontra o quarto pote.

FLECHAS DE PRATA

Vá para o *Mysterious Pound* do *Dark World*, na pirâmide central. Destrua a parede rachada com a Super Bomba que é vendida no *Bomb Shop*. Dentro da pirâmide, basta atirar seu arco e flecha dentro da água, e a fada irá devolvê-lo com flechas de prata, dando ainda a deixa: *Essas flechas servirão para o último momento da batalha contra Ganon.* Sacou?

MEGA

Junte seu delírio por jogos de pinball com uma paixão ainda maior pelo porco-espinho mais veloz do Universo. Pronto! Esta é a fórmula de Sonic Spinball, devidamente recheada de gráficos estonteantes e som de primeira. A movimentação e velocidade surpreende e os mais distraídos correm o risco de perder Sonic de vista. Nada grave. O delírio é que a Sega conseguiu juntar a diversão de um autêntico pinball, em mais uma originalíssima (??) aventura em que o porco-espinho terá de salvar seus amiguinhos da floresta! Para isso você terá apenas 3 Sonic's bolinhas (!!!) Now, insert coins, please, and let's go, galera!

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

O início

Corra para a direita para começar o show!

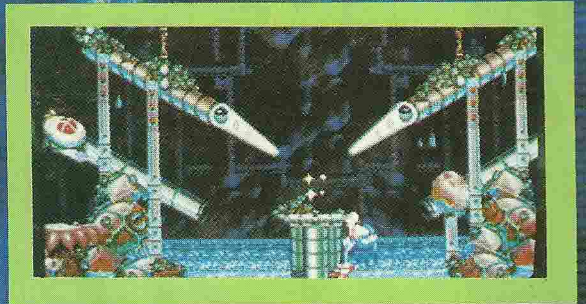


Como em um pinball...

...este game tem mensagens da máquina para seu piloto. Mas como aqui não existem vozes digitalizadas, o jeito foi colocar as frases no alto do painel. *"Cluck Alert", "Sorry, you need 3 more esmeralds", "Too Baaad", "Worm Bagged" e "Hit The Targets"* são algumas. Nos diversos cenários do game você poderá se ver às voltas com a casa de máquinas, com a máquina e até com cavernas tóxicas. Aliás, é esta a fase que usamos para que você confira as principais sacadas do *cart*. É, pelo jeito, a galera da floresta, que você sempre tem de salvar, entrou na onda futurística agora.

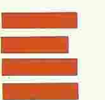
Salva-Vidas

Use os flippers para ganhar impulso. Se você escorregar, não há problema: sempre haverá um "bote salva-vidas" ou uma plataforma para se pendurar. Se cair errado você vira comida de tubarão!



RAIO-X

Tipo:	Pinball
Fabricante:	Tec Toy/SEGA
Memória:	8 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8



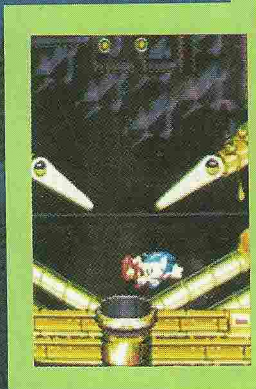
Mais pontos!

Abuse e use das porradas nesta maquininha para faturar muitos pontos.

Túneis

Abuse dos flippers para entrar nos túneis. Neles você encontra anéis e passagens secretas. Tudo rumo à esmeralda!







Tampas

Quando você sai de alguns tubos, consegue abrir estas tampas para liberar mais passagens.

Passagem Secreta

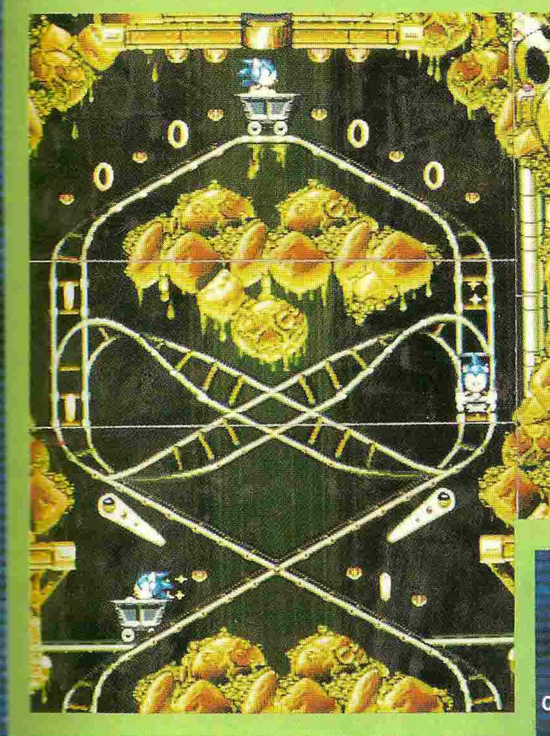
Às vezes é preferível não acionar os flippers. Note que há uma passagem secreta abaixo destes.

FOTOS: DAUMER DI GIULI



Montanha Russa

Aqui você pode escolher a direção que Sonic deve seguir. Escolhendo uma direção, não deixe de passar por aí de novo para pegar a outra direção, descobrindo novas passagens.



Bônus

Entre neste ponto para bater, bater, bater e... aumentar o valor do seu bônus!

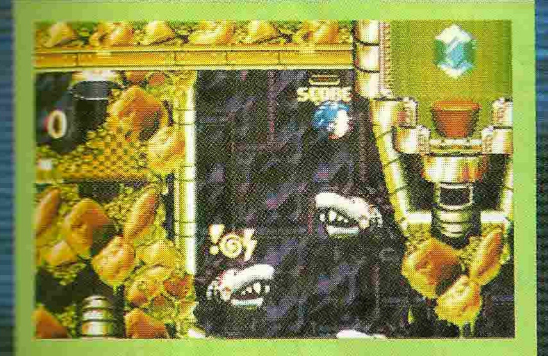


Tambores

Sonic deve arrebentar todos os tambores radioativos para abrir passagens e ganhar mais bônus.

Saca rolha

Note que a esmeralda está imersa na meleca tóxica. Para pegá-la, só no seco. Saque na foto o local onde Sonic aciona a alavanca para tirar a rolha e esvaziar o caldo.



Tubarões

Estas cabeças de tubarão não darão trabalho. Pulando sobre elas você consegue vários pontos, até detoná-la de vez.

Esmeralda

Olha o momento fatal! Sonic se aproxima para o último pulo e...



FOTOS: DAUMER DI GIULI

PEGA A ESMERALDA!!!

GUNSTAR HEROES™

Tiro para tudo quanto é lado!! E enquanto a artilharia recheia o game, a cobertura vem com gráficos duca e sons e efeitos bala!! Galera, quem viver verá! E não é mole sobreviver aqui! Embora você esteja bem armado (até as orelhas), os inimigos não vão dar sopinha para ninguém. É demais! O cart abusa de visuais futurísticos e originalidade nas fases. As de bônus são verdadeiros mini-games dentro do game. Outro lance legal é a possibilidade de 2 jogadores atuarem juntos. A união faz a força e dispara mais tiros ainda! Dá para se divertir muito! Voe, atire, pule, brigue, enfim... detone!

Escolha seu herói

Fixed Shoot - com ele você pode pode atirar em oito direções, porém não pode se movimentar enquanto atira.

Free Shoot - este é exatamente ao contrário. Atira em movimento mas só atira em quatro direções

RAIO-X

Tipo:	Ação
Fabricante:	Tec Toy/Treasure
Memória:	16 Megabits
Fases:	7
Jogadores:	2
Dificuldade:	9
Gráficos:	9
Música/Efeitos:	9
Diversão:	8

Armas

Escolha aqui a arma que quer usar no começo do game. A cada início de continue você recomeça com a arma escolhida.



Durante o jogo é possível encontrar outras armas. Daí há a chance de usá-las separadamente, ou ainda combinando-as para construir armas especiais.

Fases

Escolha em que fase quer começar. Mas se liga! A primeira é mais fácil que a segunda e assim por diante. No começo é preferível seguir a sequência normal, até que você fique fera!



Destrua o sujeitinho vermelho para recuperar sua energia.

The Ancient Ruins

Os vilões do império estão aporrinhando os nativos da ilha. Sua missão é sossegar o rabo da galera e recuperar a gema.



BOSS

Primeiro desvie dos tiros que o pilantra metido a boy atira em você. Depois, passe por baixo do inimigo e atire para cima procurando acertar a cabine. Destruindo-a você recupera a primeira gema.

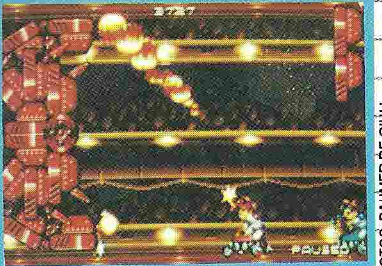


The Underground Mine

Seu velho amigo Green é o Boss aqui. Recupere a gema que está com o traidor e tente trazê-lo de volta ao time.

BOSS

Este infeliz é mutante!!! Vira várias geringonças estranhíssimas. Desde robôs até revólveres futuristas. A tática é meio evasiva. Fuja de seus ataques e atire sempre que possível. Uma hora ele se desmonta...



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Viajandão

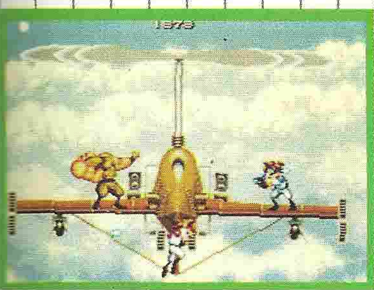
Já que os pentelhos vem de tudo quanto é lado, de vez em quando é bom se pendurar no teto. Aperte duas vezes o botão de pulo para ver o mundo de cabeça para baixo.





Sub-Boss

O micro pentelho é o típico baixinho invocado (ele parece alguém muito conhecido, não?). Suba no seu girocóptero e cuidado com seus rasantes. Desvie-se de suas bombas e mande bala.



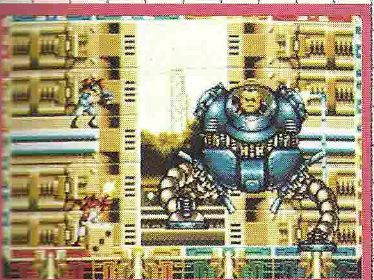
BOSS

Olha o laranjão!! Pendure-se nas asas do girocóptero e atire sem perdão!!! Afinal, ele merece! Fique esperto para não ficar parado embaixo dele. Ele tentará derrubá-lo. Como você não está de para-quédas, pode não ser legal...



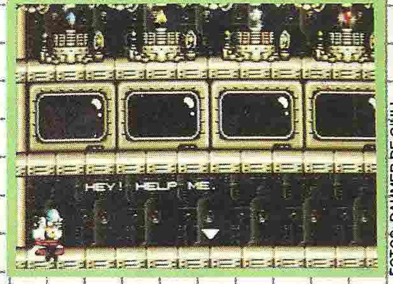
Banco Imobiliário

Agora um pouquinho de joguinho de tabuleiro! Jogue o dado para conseguir sair da fase. Dependendo do número que sair, você pode ganhar itens, ir para a luta, ir para o mano-a-mano ou... voltar ao início! Que dureza! Há diversos tipos diferentes de inimigos aqui. Se estiver jogando dois players eles jogarão alternadamente até que um dos dois chegue ao quadradinho escrito Boss. Confira algumas encrenquinhas e boa sorte!



BOSS

O cabeção adora jogos! Por isso ele antes de atacar joga um dado para escolher que tipo de ataque vai usar! Fuja dele usando as plataformas e, novamente, mande muita bala. Ele é grande mas é fraquinho.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Resgate

Após destruir a Black's Base, você retorna para sua base e tem uma terrível surpresa: o Império esteve por lá e sequestrou sua companheira de luta. E, para devolvê-la inteira, eles querem as gemas que você pegou. Vá atrás deles para salvar sua amiga das garras do Império.




Caixas

A maioria desses caixotes escondem corações. Detone-os e recupere sua energia.



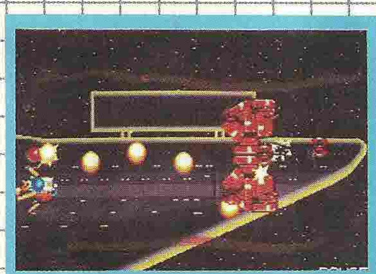
BOSS

O pentelhinho folgado voltou e quer revanche. Enquanto ele estiver voando, repita a mesma tática da outra vez, só que abaixando quando ele der rasantes.



No Espaço

As tropas do Império fugiram em seu cruzador estelar e estão indo libertar o seu líder, usando o poder das gemas. Sua missão agora é ir atrás deles com essa verdadeira banheira voadora. Se estiver jogando com um amigo, você poderá escolher quem atira e quem controla a nave. Se estiver sozinho o trabalho é todo seu...



Sub-Boss

Green está de volta disposto a passar a limpo o pau que levou na segunda fase. Aqui no espaço é mais fácil desviar de seus ataques, portanto não tenha piedade: atire sem parar usando a Hyper-velocidade (direcional para o lado desejado + C) para escapar quando ele te encurralar nos cantos.



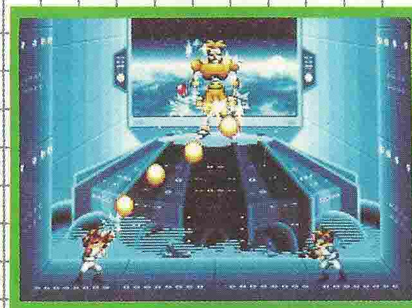
BOSS

Agora você está dentro da nave do Império e sua missão é destruir o Cyber Core da nave. Ele tem três formas de ataque, todas facílimas de serem vencidas. Para isso use e abuse da velha manha do "desvie e atire", só tomando cuidado para não ficar encurralado em um dos cantos.



Última Fase

Dentro dessas instalações você terá de enfrentar novamente todos os chefes de fase, com apenas uma diferença: eles estão mais fáceis de serem derrotados. Abuse de voadoras e rasteiras para detoná-los.



BIG-BOSS

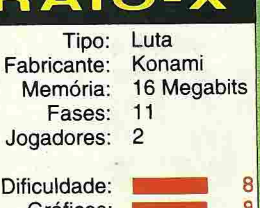
Eis que aparece o terrível Golden Silver, o temido líder do Império, louco para acabar com a festa. Não marque bobeira tentando atingí-lo: sua força vem das gemas. Desvie de seus ataques e atire nas gemas quando elas estiverem altas demais. Quando elas baixarem, não vacile: é hora de distribuir voadoras!



Ufa! Depois de muitos tiros e inimigos indesejáveis você liquidou a gangue e salvou a Terra! Cara, como você é bom...

Tournament Fighters

Apesar da história já meio manjada, a softhouse Konami começa sua nova era na produção de games: a idéia é fazer versões completamente diferentes para os vários consoles, só aproveitando o título e os personagens principais. Um bom exemplo é este aqui que, da versão para Super Nintendo (veja em VideoGame 33) só tem de igual o nome. Mudam cenários, lutadores e até golpes. Mas não se assuste. Apesar das diferenças, o game é um arraso. E, para você arrasar no modo versus, a galera aqui preparou uma super lista com todos os golpes. Agora, é com você!



RAIO-X

Tipo:	Luta
Fabricante:	Konami
Memória:	16 Megabits
Fases:	11
Jogadores:	2
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	7
Diversão:	7

Leonardo

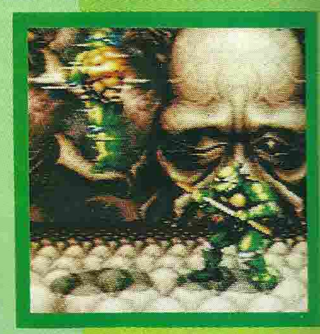


Ground Swell: baixo, diagonal inferior para trás, trás + soco ou chute.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Rolling Cutter 1: baixo, diagonal inferior para frente, frente + soco ou chute.



Rolling Cutter 2: pulo, baixo, diagonal inferior para frente, frente + soco ou chute.

Jumping Stud: frente, baixo, diagonal inferior trás + soco ou chute.



Michaelangelo



Hurricane: trás, diagonal inferior para trás, baixo, diagonal inferior para frente, frente + soco ou chute.



Chopper Chuker: baixo, diagonal inferior para frente, frente, diagonal superior para frente + soco ou chute.



Flying Tackle: baixo por 2 segundos, frente + soco ou chute.

Donatello



Vacuum Wave: trás por 2 segundos, frente + soco ou chute.



Roto Bo: baixo por 2 segundos, cima + soco ou chute.



Blur Attack: frente, trás, frente + soco ou chute.

Casey Jones



Rebounder: frente, diagonal inferior para frente, baixo, diagonal inferior para trás, trás + soco ou chute.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Stick Lariat: baixo, diagonal inferior para frente, frente + soco ou chute.

The Long Bomb: baixo + provocação (botão C). Se liga: a bomba também pode tirar energia de Casey!

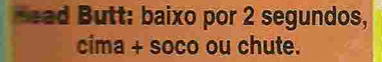
Ray Fillet



Manta Press: trás por 2 segundos, frente + soco ou chute.



Sonic Wave: trás, diagonal inferior para trás, baixo, diagonal inferior para frente, frente + soco ou chute.

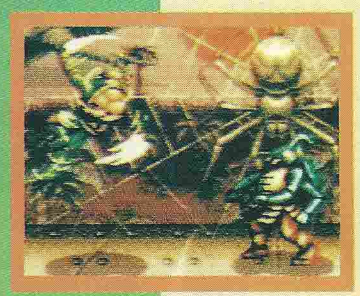


Head Butt: baixo por 2 segundos, cima + soco ou chute.

Raphael



Sai Slash: baixo, diagonal inferior para frente, frente + soco ou chute.



Spark Plug: baixo por 2 segundos, cima + soco ou chute.



Air Power Drill: pulo, baixo, diagonal inferior para trás, trás + soco ou chute.



Power Drill: baixo, diagonal inferior para trás, trás + soco ou chute.

April O'Neil



Ninja Claw: soco ou chute repetidamente.

Back Dive Elbow: baixo, diagonal inferior para trás, trás + soco ou chute.



Ninja Attack: baixo por 2 segundos, cima + soco ou chute.

Sysiphus

Beetle Juice: baixo, diagonal inferior para frente, frente + soco ou chute.



Beetle flash: soco ou chute repetidamente.

Hover Horn: trás por 2 segundos, frente + soco ou chute.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Konami
Memória:	8 Megabits
Fases:	1
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	9

Este game é uma porcaria!!!! Calma, galera! Não se trata de mais um cartucho sem graça, só para encher as prateleiras. Rocket Knight Adventures é um cartucho super legal, cheio de truques e manhas e de boa qualidade técnica (leia-se animação, gráficos e música/efeitos). A única porcaria do game são os inimigos: quase todos são porcos! Tem porco espinhudo, porco voador, porco de lata e muito mais! Agora vamos ao que interessa. Veja como detonar os piores inimigos e transformar tudo em uma suculenta feijoada!

COMANDOS

A - ataque

B - ataque foguete, giratoria

C - pulo

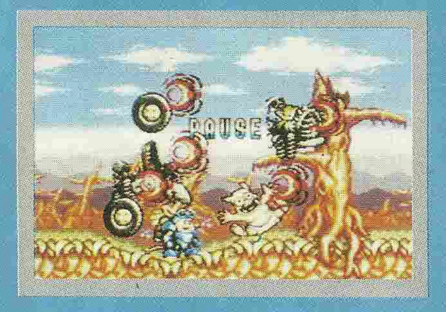


Super-Pulo

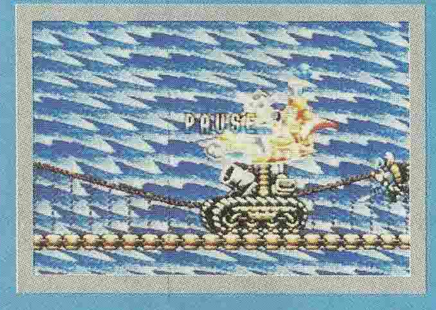
Lugares altos não serão problema: segurando o botão de ataque apertado, coloque o direcional na diagonal para cima e solte o botão de ataque. Esta técnica é ótima também para acabar com os inimigos. Voando na diagonal velozmente você elimina uma porrada de pentelhos de uma vez.

Estágio 1

Para detonar os porco-móveis no início da fase, nosso herói deve abusar do ataque com a espada. Seja rápido e não dê moleza!



Sub-Boss



Aqui, o grande lance é ser covarde. Pule nas costas deste tanque e detone espadadas. Quando ele virar use o recurso do super-pulo e mude de lado. Repita a tática até não sobrar um parafusinho...



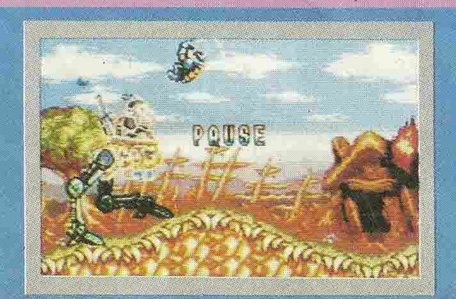
BOSS

Seu primeiro inimigo é uma Polichaeta-Carnivorus (é sério!!), uma típica minhoca marítima e predadora. Para vencê-la desvie-se de seus espinhos, pulando entre eles e acerte uma espadada na bolinha vermelha que ela joga. Fique no canto para não ser pego pelo rabo dela e novamente abuse da espada.

Estágio 2

Sub-Boss

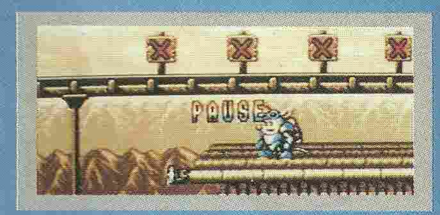
Este estágio é fácil! O que complica um pouco são os chefes. Para acabar com o primeiro, um porco sobre pernas mecânicas, fique no canto e deixe ele passar na sua frente para acertá-lo. Aí é só ficar mudando de um lado para o outro enquanto vai detonando o pentelho.





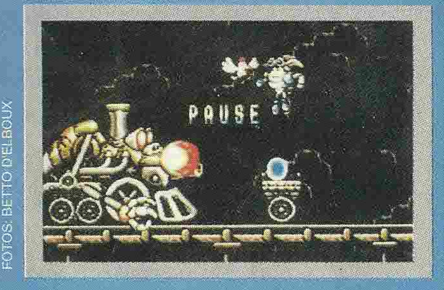
Placas

Abaixe quando vir estas placas com uma "!". Do contrário será atingido por uma parede de espinhos.



Nas placas com um **"X"** pule rápido pois seu carrinho sairá dos trilhos. De quebra pegue uma vida escondida: segure o botão **B**, pule do telhado, pegue a vida e solte o botão com o direcional para direita. Desta forma você consegue a vida e ainda volta para o telhado voando.

BOSS



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

O Porco-trem é muito penta: ataca de três formas diferentes. Na primeira, ataque-o e pule seus tiros, tomando cuidado para não cair do carrinho, como mostra a foto. Na segunda segure o botão **B** apertado até que a garra chegue perto de você e então solte. Desta forma você gira a espada em forma de oito e acaba com ela. No terceiro ataque, fique bem próximo do porco-trem dando espadadas. Perto dele dificilmente você será atingido pelos tiros altos que ele dispara.

Estágio 3



Sub-Boss
Este suíno tem duas garras espinhudas. Detone apenas uma, usando a técnica das espadadas giratórias. Se destruir as duas, o animal começa a disparar tiros e aí complica. Depois de destruir uma garra, detone a cabine onde ele se esconde.



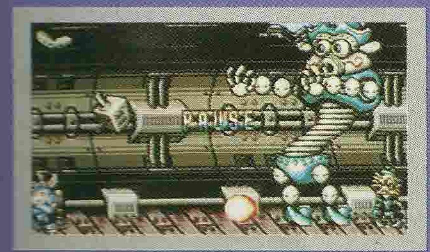
BOSS
Só para dar uma variadinha, o boss aqui não é um porco. É um superpeixão. Fuja de suas mordidas e pegue as bananas que ele joga. Essas bananas restauram sua energia. Para destruí-lo acabe com os porcos que ele cospe em cima de você. Ahá, pensou que não tinha porco, hein?

Estágio 4



FOTOS: BETTO D'ELBOUX

Sub-Boss
Desvie dos tiros que vêm de cima e espere as esferinhas metálicas saírem. Dando um tapinha nelas, as esferinhas caem em cima do Porco-chaleira-voadora. Repita até que ele ferva.



BOSS
Fique no local da foto desviando das tranqueiras que ela joga. Quando a boneca parar de rebolar, tentará atirar em você. É o momento de acertar o inimigo. Repita até ele virar torresmo. No final detone também a bonequinha.

Estágio 5



Sub-Boss
A estratégia para acabar com este chato é desviar de seus tiros e acertar no centro do porco-móvel até que ele fique sem "pernas". Desvie então de suas garras e acerte o piloto..



BOSS
Chegou a hora de Porco Fighter II. O porcão fica batendo o pé no chão e depois vem para cima. fique parado até o primeiro passo dele. É a hora de acertá-lo. Agora pare e espere ele repetir o showzinho, e só então ataque. Beleza?

Estágio 6



Sub-Boss
Quem diria que até no espaço você iria parar... Pois é, posicione-se no meio dos tiros do inimigo, onde não será atingido, e mande bala.

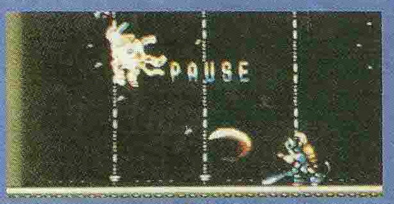


BOSS
Outro inimigo espacial. Primeiro destrua os canhões de sua nave. Destrua então a parte inferior dela e a cabeça de porco localizada na frente. Quando a cabeça se separar da nave, acerte a esfera vermelha e saia da frente rápido, pois ele dispara um potente raio. Ufa!

Estágio 7



Sub-Boss !
Cuidado com os tiros rasteiros que este Balrog-porco dipara. Pule-os e ataque em seguida. Quando ele começar a tremer, é hora de ir para o canto e esperar ele explodir. Ele se recompõe e ataca com as pernas. Desvie-se e repita a operação.



Sub-Boss
O inimigo não é um porco agora, mas é uma meleca bem nojenta. A manha para detoná-la é ficar no meio da tela virando e atirando. Abuse e use da espadada giratória.
Ops! Ele volta! Desvie-se de seus seus tiros e acabe definitivamente com ele.

ÚLTIMO BOSS !!!



O pilantra é cheio de truques. A melhor tática é detonar primeiro as esferas vermelhas. Quando ele muda de ataque e passa a atirar raios estranhos em você, o jeito é fugir e esperar. Aí volte ao ataque.



Você destruiu a estrela mortal, covil dos inimigos, mas o chefão é teimoso e volta. Só que o tonto não tem mais nave e queima na atmosfera. Fique desviando dele até que, finalmente, ele se desintegra para sempre.

Surpresa!
Pensa que acabou? Não! Em vez de *THE END*, o fim do game solta um código para jogar em níveis mais altos. É mole?! Depois de tanto trabalho..

SONIC THE HEDGEHOG

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	TecToy
Memória:	4 Megabits
Fases:	6
Jogadores:	1
Dificuldade:	5
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	6
Diversão:	8

Sonic Chaos é a mais nova aventura do porco-espinho mais rápido do mundo para o Master System. E, apesar de não apresentar nenhuma novidade em termos de gráficos ou de história - mais uma vez Sonic luta contra seu arquirival, Dr. Robotnik -, o game surpreende pela jogabilidade. E o grande lance é que agora é possível encarar as fases com Tails, a raposinha amiga de Sonic, o que não acontecia nos games anteriores para o Master. Uma pena os dois personagens não poderem participar do desafio ao mesmo tempo, como no Mega. Mas não deixa de ser uma alternativa a mais, principalmente para quem gosta de dar uma variada. Na sequência, você confere como ficou o game, com dicas de todas as fases.

COMANDOS		
Ação	Sonic	Tails
Ataque Saltos	botão 1 ou 2	botão 1 ou 2
Correr	Cima + botão 1 ou 2	Baixo + botão 1 ou 2
Voar		Cima + botão 1 ou 2

PONTUAÇÃO



A velocidade aqui conta pontos!! A cada fim de fase é calculada a velocidade média em que você conseguiu terminar e, quanto maior, mais pontos você ganha. Para completar, quanto mais pontos fizer, mais *continues* ganhará!

ANIMAÇÃO

Como Sonic, Tails não gosta de moleza. É só parar de jogar um pouco que a raposa começa a bocejar. É mole? O que ela quer é muita ação!



FOTOS: DAUMER DE GUILI

1 - TURQUOISE MOUNTAIN ZONE

PAREDES



Quando encontrar uma parede suspeita como essa da foto, não bobeie! Detone-a com a bolinha. Você sempre será recompensado com muitos itens.

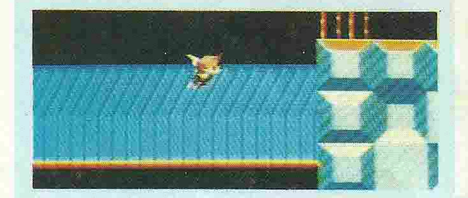
BOSS!

O chefe é esse besouro mecânico. Para acabar com ele, use a super velocidade e acerte-o várias vezes. É facil! Quando o besouro tentar te encurralar no canto da tela, escape saltando por cima da mola.



2 - GIGALOPOLIS ZONE

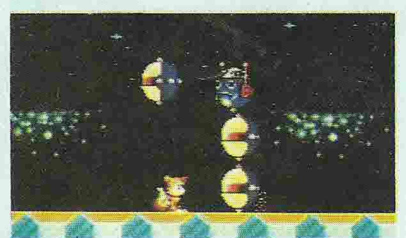
PLATAFORMA



Aqui o lance é ser veloz. Passe correndo para que a plataforma não despenque - e você perca uma preciosa vida.

BOSS!

Esse cara é um chato. E tenta acabar com a sua graça atirando bolas altas e resteiras. Faça assim: espere que a primeira bola passe por cima de você e saia da tela. Agora, pule para acertar a cabeça do inimigo, escapando assim da bola rasteira. Pronto, é só repetir esta operação até acabar com ele.



CHAOS

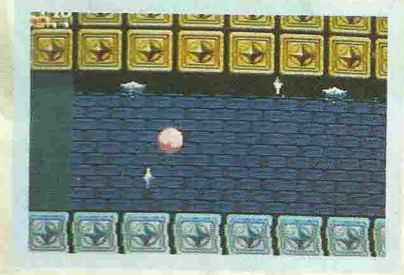
3 - SLEEPING EGG ZONE

MOLA MÓVEL



Nesta fase você encontra a mola móvel. Pule em cima dela e controle-a usando o direcional. Para sair fora, use o botão de pulo. É legal pular sem apertar nada!

BOSS!

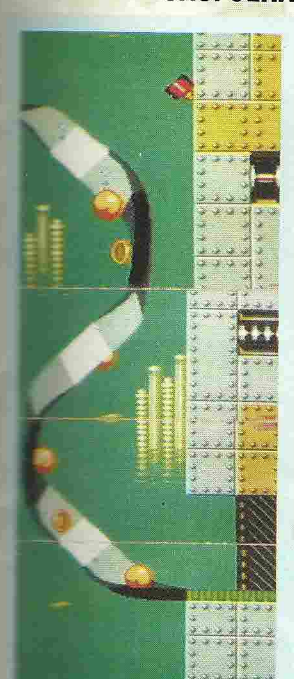


FOTOS: DAUMER DE GUILI

Olha o Robotinik-cover aí! E vem com pinta de canguru! Fique no canto da tela, pule seus tiros e acerte-o. Volte para o mesmo lugar e repita a operação até ele virar fumaça!

4 - MECHA GREEN HILL ZONE

UAU! OLHA O LOOPING!!



Um super novo looping vertical. Olha só o arraso!! O lance, claro, é passar correndo. E tome frio na barriga!

BOSS!

O chefe agora está preso neste poste e, enquanto sobe e desce, atira terríveis bolas de fogo em você. Espere ele atirar e, jogando com Tails, voe por cima dele. Outra boa forma de ataque - e que funciona se você estiver com Sonic - é acertá-lo pelas costas. É traição, mas aqui vale...



5 - AQUA PLANET ZONE

ENCRENCA



Além de estar submerso, e por isso mesmo mais lento, você tem de se virar para escapar das lanças que saem do chão, dos espetos que passam voando e ainda da falta de ar. O segredo é manter a calma e tomar cuidado ao passar pelas lanças. O resto é bico! Uma boa dica é seguir sempre por cima: você consegue anéis pra dedéu!

BOSS!

Moleza! Passe por trás deste ovo metálico com síndrome de pula-pula. Neste ponto - confira na foto - ele não te acerta e você pode ir acabando com ele lentamente. Uma vez destruído, é só acertá-lo mais uma vez, fugir dos filhotinhos e... Ops! Adeus, ovão!

6 - ELECTRIC EGG ZONE

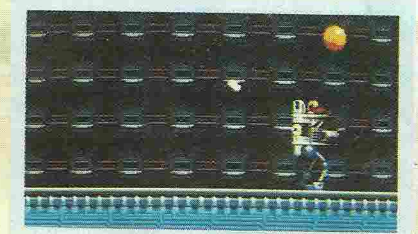
CANO



Que tal um atalho? Nestas três fases o grande lance é encontrar o melhor caminho pelos canos. Entrar pelo cano aqui é uma boa!

DR. ROBOTNIK

Olha o cara aí!!! E desta vez é o verdadeiro! Não dê moleza: fique pulando na cabeça dele, mas sempre esperto para os tiros que ricocheteiam pelas paredes. Quinze pauladas sucessivas em sua careca e... ele perde as pernas.





Agora, espere ele vir voando e dê o golpe fatal!! Ele não suportará a dor de cabeça e sumirá do mapa!

STAR

RAIO-X

Tipo:	Aventura
Fabricante:	Lucas Games
Memória:	4 Megabits
Fases:	Indefinidas
Jogadores:	1
Dificuldade:	6
Gráficos:	7
Música/Efeitos:	6
Diversão:	7

Numa distante galáxia, há muito tempo atrás, a Aliança Rebelde luta contra o terrível Império... Claro, trata-se de mais um game baseado na série do cinema Guerra nas Estrelas, desta vez para o Master System. Agora, na pele de Luke Skywalker, você terá duas áreas para explorar: Tatooine, um planeta cavernoso, e a já famosa Estrela da Morte, em Alderaan - que, claro, você terá de destruir em grande estilo, exatamente como no filme. O game é bem ecônomico nas imagens, mas apresenta gráficos bonitos e com boa utilização das cores, principalmente levando-se em conta os recursos do Master. Outra característica deste game é a ausência de Boss nas fases. Confira agora os grandes lances!



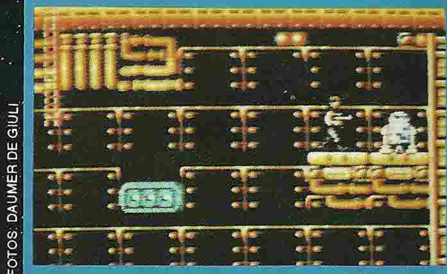
SABER DICA
Que tal uma invencibilidade quase perfeita? Nada mau, não? Então anota aí: logo que encontrar Han Solo, selecione-o, saia de Mos Esley e suicide-se. Volte à cidade e pegue Han novamente. Pronto! Agora, não pegue nenhuma energia para ele e vá em frente, mas desta vez quase imbatível.

Painel
Apertando *pause* você entra no painel de controle. Nele é possível escolher com quem jogar. No começo só dá para jogar com Luke. Seu amigo robô C3-PO está aí para dar dicas, mas só o que ele faz é reclamar. Pode? Nesta tela também é possível conferir sua energia, porcentagem já completada da missão e os itens e armas coletados.

PLANETA TATOOINE

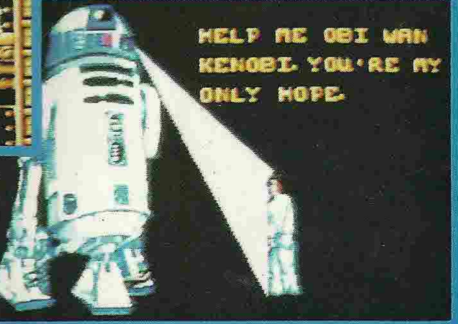


Primeiro é preciso encontrar Han Solo, que está na cantina em Mos Esley. Para chegar lá, vá totalmente para baixo e, então, siga para a direita. Não tem como errar.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

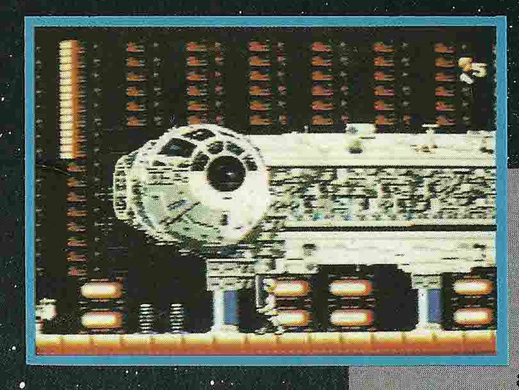
Já bem armado, dirija-se para o Sandcrawler. Surpresa! Você encontra R2-D2 e descobre que o robozinho esquisito é de Obi Wan.



Tá esperando o quê? Devolva-o ao dono! Isto feito, R2-D2 lhe mostrará qual é sua missão: salvar a princesa Leia, que foi aprisionada na Estrela da Morte!



O lance agora é descolar uma Saber Sword. Selecione Han Solo e, com ele, procure Obi Wan Kenobi. É só levar um papo com ele para descolar a espada!

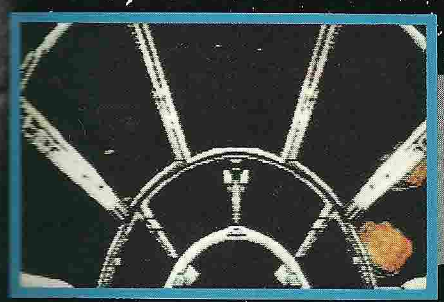


Agora volte a Mos Esley e dirija-se para a direita até a doca 94, que é onde está a Millenium Falcon. Quando encontrá-la, você estará pronto para viajar até o sistema Alderaan, onde se encontra a Estrela da Morte.

WARS

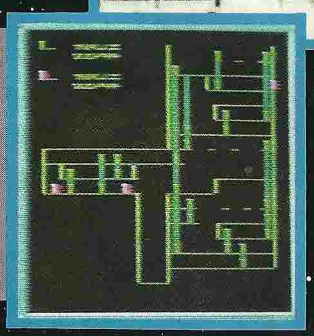


ALDERAAN



A viagem será meio turbulenta. Desvie-se dos meteoros até chegar ao seu destino.

R2-D2 consegue um mapa da fase. Para consultá-lo, dê *pause* e selecione o robozinho.

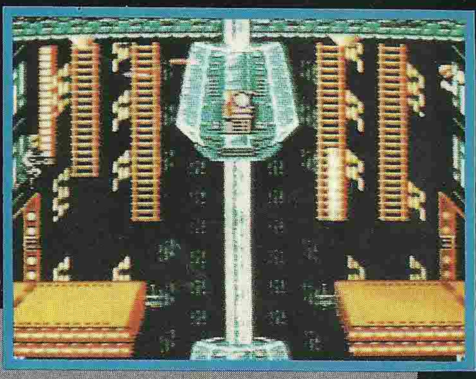


Neste labirinto de portas você deve encontrar a saída para a central do raio trator. Não se desespere! Siga reto assim que você aparecer na tela e entre na primeira porta escura que encontrar.



Novamente um labirinto com portas. Use R2-D2 para ver o mapa e encontrar a princesa.

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Para destruir o raio trator, pendure-se nas escadas, pule e atire no círculo azul em seu centro.

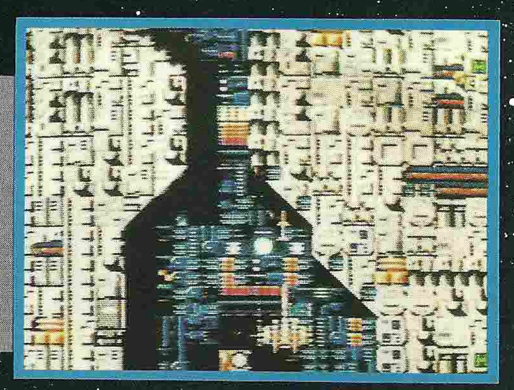


Agora você tem de escapar da Estrela da Morte a bordo da nave Falcon. Destrua os caças TIE inimigos e seus tiros. A dica é não ficar parado nunca para não se tornar um alvo fácil.



No comando da fantástica X-Wing, a nave com asas em forma de X, você deve invadir a Estrela da Morte. No caminho, detone mais algumas naves TIE imperiais para não ser atrapalhado.

Agora chegou a hora da verdade! Na Estrela da Morte, você terá de usar muita habilidade e atenção para desviar das paredes e ainda destruir as naves imperiais. Chegando no local da foto, dispare seus mísseis neste quadrado e passe pela fresta acima dele sem bater. Fique ligado!!



OK! Você conseguiu! Após ver a Estrela ir pelos ares, volte para a base rebelde para ser condecorado e receber as glórias pela façanha. Mas fique esperto! Afinal, o Império pode contra-atacar...

PRINCE of PERSIA™

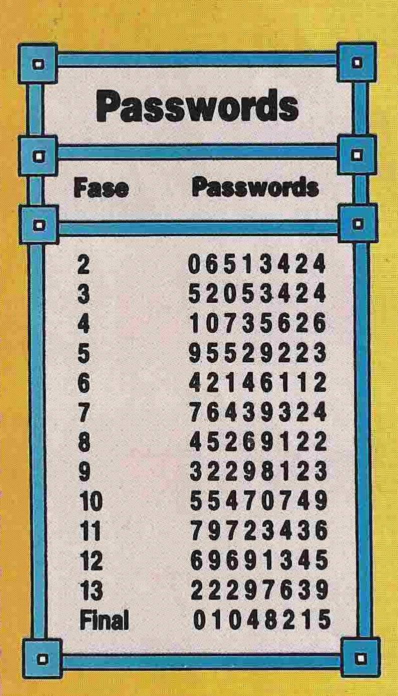
Prince of Persia é um jogaço! Entre outros requisitos, o jogador deve ter muita paciência, raciocínio e habilidade para que, na pele de um jovem audaz e apaixonado, consiga salvar a princesa da Persia das garras do terrível Jafar. Conseguindo, tem casório! Só que o herói tem apenas uma hora para escapar das masmorras do palácio e encontrar a amada. Nesta versão para o Nintendinho, o game mantém as principais características de outras versões: a excelente animação do personagem e labirintos intrigantes em todas as fases. Confira agora as principais dicas!

Comandos

Botão A: Pular, pendurar-se nas bordas e defender com a espada.

Botão B: andar devagar e atacar com a espada.

Select: mostra o tempo que falta.



Passwords

Fase	Passwords
2	06513424
3	52053424
4	10735626
5	95529223
6	42146112
7	76439324
8	45269122
9	32298123
10	55470749
11	79723436
12	69691345
13	22297639
Final	01048215

SALTOS

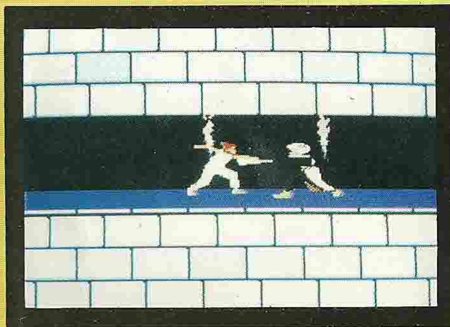
Para passar pelos abismos, fique esperto: se estiver parado, o futuro príncipe pode saltar um espaço correspondente a duas lajotas e, pendurando-se na borda, três lajotas. Se vier correndo, o príncipe salta três lajotas ou quatro, agarrando-se nas bordas.

GRADES DE FERRO

FOTOS: DAUMER DE GIULI

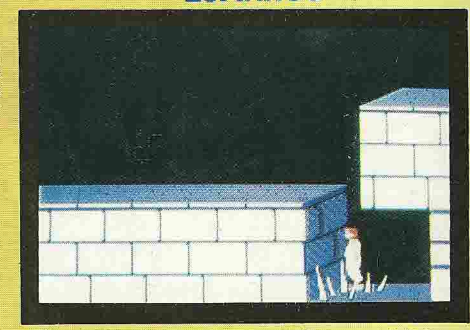
Essas grades atrapalham e muito. E, para abri-las, você deverá encontrar os interruptores escondidos sob as lajotas do chão. Pisando nelas, você abre as grades e, muitas vezes, encontra a solução do labirinto. Mas tome cuidado pois existem lajotas que fecham esses portões. As lajotas que escondem interruptores ficam um pouco mais altas em relação ao nível do chão.

DUELOS



Durante as batalhas, mantenha o inimigo a uma certa distância. Use, então, a espada. Acertando, não pare. Se errar, imediatamente defenda e ataque de novo. Não falha. Com um pouco de treino, os inimigos - inclusive Jafar, o Boss final - não darão trabalho

ESPINHOS

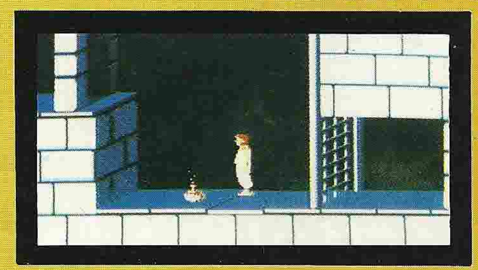


Fique ligado nos buraquinhos nas lajotas ou nas paredes. Eles avisam que de lá sairão um monte de espinhos. Passe bem devagar (ande com o botão B acionado) para não virar peneira.

RAIO-X

Tipo:	Aventura/Estratégia	
Fabricante:	Virgin Games	
Memória:	4 Megabits	
Fases:	13	
Jogadores:	1	
Dificuldade:		8
Gráficos:		7
Música/Efeitos:		5
Diversão:		8

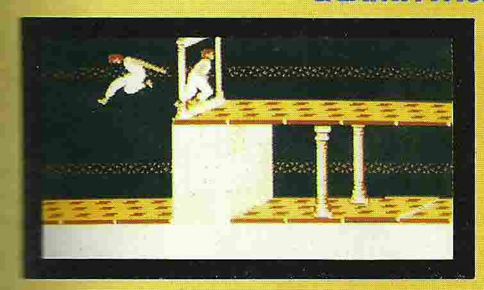
SUPER DICAS PARA AS FASES MAIS DIFÍCEIS



SEGUNDA FASE

Não tome o líquido do pote pois é venenoso e fará com que perca energia.

QUARTA FASE



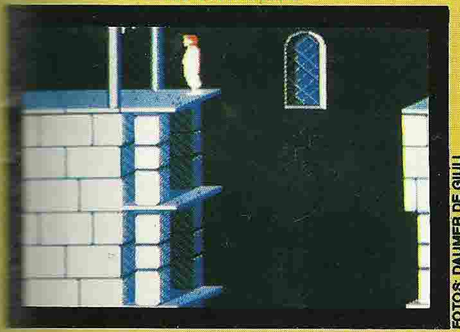
Para atravessar o espelho, basta pular contra ele. Assim sua alma irá se separar do seu corpo.

SÉTIMA FASE



Pule a lajota que está no meio desses dois portões, caso contrário eles fecharão e você terá de dar outra volta.

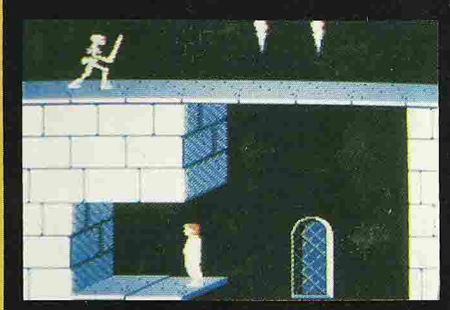
NONA FASE



FOTOS: DAUMER DE GIULI

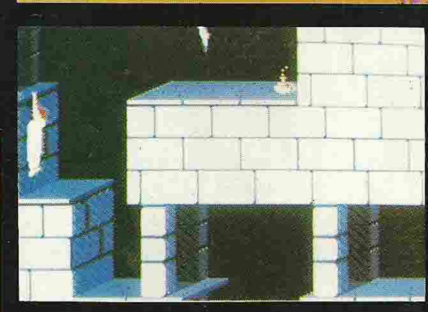
Chegando aqui vá para esquerda, então pegue o pote grande que aumentará seu medidor de energia em mais um ponto.

DÉCIMA SEGUNDA FASE



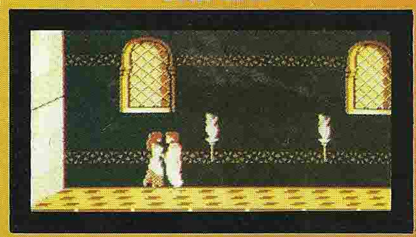
Para pular esse abismo, primeiro você terá que subir no ladrilho acima do portão.

Agora dê um salto na ponta da plataforma rente à parede com o botão A apertado. Pronto, você já está no outro lado.



Encontrando-se com a sua alma, não lute com ela: basta recolher a espada. Ela imediatamente recolherá sua espada também. Agora, é só correr em direção a ela para juntar-se novamente.

THE END







UAU! Que legal! Misture Space Invaders do Atari, Zaxxon do Master System e StarFox do Super NES, junte-se a isso uma tonelada de tiros, e som, efeitos e vozes digitalizadas. Pronto! Agora aumente o volume da sua televisão ou equipamento de som e viaje! Galera, são 12 fases barulhentas, agitadas e com inimigos que não acabam mais. Isso fora as fases demo (confira em Game Secret desta mesma edição). Silpheed é sem dúvida um dos primeiros clássicos para o Sega CD e não é moleza. Ficou devendo uma melhor movimentação da nave, a SA-77 "Silpheed", e a possibilidade de se jogar de dentro dela (como em StarFox). Mas cada jogo é um jogo e este vale muito pelos gráficos e som detonantes que tem. Experimente!

RAIO-X

Tipo:	Simulador Espacial
Fabricante:	Game Iris
Memória:	Não fornecida
Fases:	12+13 (demos)
Jogadores:	1
Dificuldade:	8
Gráficos:	8
Música/Efeitos:	8
Diversão:	8

Itens

Bônus 1 - vale de 1.000 a 3.000 pontos, pegando sequêncialmente.
Bônus 2 - vale 10.000 pontos.
Smart Bomb - detona todos os inimigos da tela.
Destroy Asteroids - acaba só com asteróides.
Continue - ganhe 1 continue. Você já começa com 5. E apenas uma vida a cada continue.
Repair 1 - recupera uma unidade de energia da sua nave.
Repair 2 - recupera duas unidades de energia.
Repair 3 - recupera três unidades de energia.
Full Shield - recupera toda a energia.
Invencible - invencibilidade temporária.

WEAPON SELECT

Armas

Principais

Forward Beam - tiro reto e para frente.
Wide Beam - tiro triplo lateral.
Phalanx Beam - tiro triplo para frente.
Auto-Aiming - tiro teleguiado (meio vesgo, mais é...)

Especiais

Gravition Bomb - bombas de tempo, explodem pouco depois de disparadas.
E. M. Defense - escudo giratório ao redor da nave.
Photon Torpedo - micro torpedos teleguiados (esses enxergam!)
Anti-Matter - boa contra chefes. Cola no inimigo e fica explodindo seguidamente enquanto vai tirando energia do pentelho.

STAGE 02 - BOSS



Este aqui lança mísseis e, vem com tudo para cima de você. Fique no meio de seus disparos atirando sem parar, e desviando de suas investidas.

STAGE 04 - BOSS



FOTOS: DAUMAR DE GIULI

Você pode destruir os tiros vermelhos, mas tem que desviar dos outros. Portanto, não bobeie e, entre uma desviada e outra, atire sem piedade.

STAGE 01 - BOSS



Esta nave estranha ataca com tiros e bolas de energia. Detone os tiros inimigos ou fique entre as bolas de energia que ela dispara, atirando sempre.

STAGE 03 - BOSS



O Boss desta fase não é difícil. Para passar por ele, apenas desvie de seus poderosos disparos e pronto: na hora do vamos ver, ele foge.

STAGE 05 - Hiperespaço



Nesta velocidade fica difícil acreditar que alguém irá interceptar você, não é? Mas não duvide, pois você causou várias baixas na frota inimiga - que quer derrubá-lo a qualquer custo. Desvie de tudo e de todos usando o E.M. Defense sempre que necessário.

STAGE 05 - BOSS



Esta imitação de Bat-nave atira para todos os lados, mas o perigo mora mesmo é nas bolas de fogo que ela solta pela traseira. Desvie e atire até que ela volte para o lugar de onde veio.

STAGE 06 - BOSS



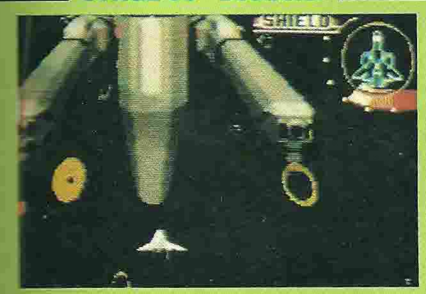
O Boss aqui é meio covarde e vem escoltado. Não desanime! Primeiro detone seus amiguinhos, depois arrebente com ele mesmo e passe para a próxima fase.

STAGE 07 - BOSS

Este gerador aqui parece indefeso, não? As aparências enganam, meu caro! Ele está protegido por várias esquadrilhas de caças inimigos, que se jogarão em cima de você como verdadeiros Kamikases. Desvie de seus ataques e atire até que o gerador exploda. Não é Hiroshima, pode atirar...



STAGE 08 - Destróier



O pessoal da ponte de comando dessa nave nem sabe que você está aí, mas está te dando o maior trampo. Apenas desvie de seus disparos até que ele seja destruído por um tiro perdido.

STAGE 09 - Sub-Boss



Esta nave solta uma onda de energia que, caso acerte sua nave, tira uma boa unidade de seu escudo. Tome cuidado com esse e os outros disparos e detone-o rápido... para o seu próprio bem. O segredo é só atirar!

STAGE 10 - BOSS



Essa nave aqui é uma mistura da Bat-nave e de Sub-Boss da nona fase. Então, misture também as táticas de como derrotá-las e lute de igual para igual.

BOSS



FOTOS: DAUMAR DE GIULI

A Bat-nave cover voltou um pouco pior que antes, só que com a mesma tática de ataque. Acabe com ela, portanto, usando também a mesma estratégia: cuidado apenas com as bolas de fogo que ela solta por trás.

BOSS



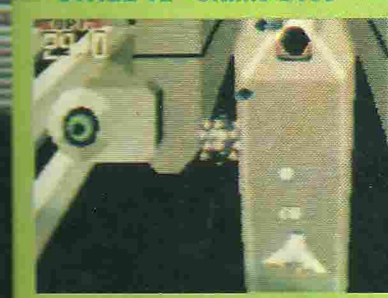
Este Boss tem um tipo de raio trator que, em certas circunstâncias, pode ser perigoso. Não deixe ele te prender no canto de baixo da tela, e atire sempre que possível.

STAGE 11 - BOSS



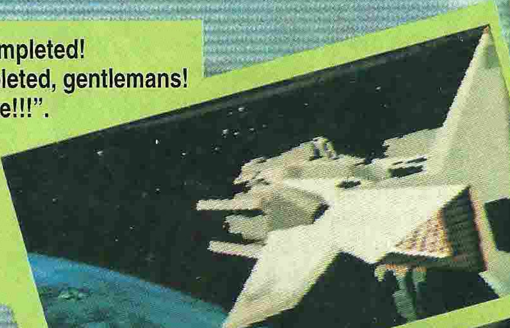
Você chegou no gerador de energia do canhão da estação espacial inimiga. Para destruí-lo você não precisa atirar. Fique no local da foto que ele irá se desmantelar sozinho.

STAGE 12 - Último Boss

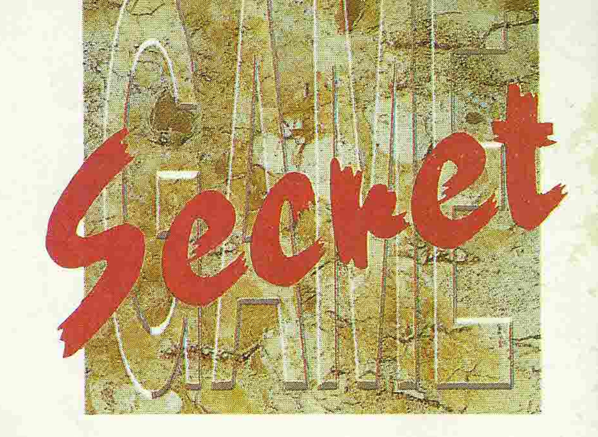


Agora você terá de se virar, pois não existe uma tática específica para derrotá-lo. A Anti-Matter Bomb é a melhor arma contra ele, e que você tem de acertar o canhão central. Boa sorte!

"Mission completed! Repeat: mission completed, gentlemans! It's time to go home!!!". Com essa frase você se despede da batalha e volta para casa com a missão cumprida e... a Terra livre!







(Mega Drive)

Gamul-data 312, ruínas de Jypta. Você é Nigel, um caçador de tesouros que acaba de completar um serviçinho para Owner, um velhinho que queria a Estátua de Jypta, e para isso ele lhe deu uma gorda recompensa de 2000 Golds (moeda local). Mas, como tudo que é bom dura pouco, você encontra um imprevisto: na cidade de Kalva, quando você iria entregar a preciosa estátua, uma pequena fada chamada Friday voa desesperada em sua direção pedindo ajuda. Você a ouve e descobre que a coitada está sendo perseguida por uma trupe de Ogros, seguida por uma bonita moça que quer de Friday o segredo do tesouro do Rei Nole. Nigel ouve a conversa e, como um aventureiro, ajuda Friday e, de quebra, tenta papar o valoroso tesouro. Mas, como tudo tem um preço, Nigel tem de... Ops! Já falamos demais! O que vai acontecer agora você vai conferir, todo mês e com dicas exclusivas, aqui mesmo em Game Secret. Vamos lá?

PRIMEIRA MISSÃO

Após o susto com a cachoeira, Nigel vai parar na cidade de Massan. Aqui não há nada de especial, a não ser por algumas dicas que você conseguirá conversando com os habitantes da cidade. Na saída da cidade, uma toupeira virá falar com você sobre um problema na ponte que faz a ligação com a outra cidade inimiga. Claro, o problema é justamente que a tal cidade inimiga destruiu a ponte... Sua missão é recuperar a ponte e fazer amizade entre os povos.

Primeiro procure uma caverna no canto da tela fora da cidade, onde há uma cachoeira. Entre nessa caverna e procure por um velhinho chamado Prospero. Ele lhe dará dicas e pedirá para você voltar mais tarde até ele terminar a análise de alguns documentos. Depois da conversa, saia da caverna e a ponte estará consertada! Agora, preocupe-se um pouco com suprimentos de *Eke-eke*, que armazenam e repõem energia.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

SEGUNDA MISSÃO

Agora vá em frente e pegue o caminho para Vila de Gumi, uma outra cidade. Novamente, o velho trabalho: converse com toda a galera para conseguir mais dicas e informações e, claro, comprar itens preciosos. Entre esses itens, não se esqueça do *Idol Stone*.



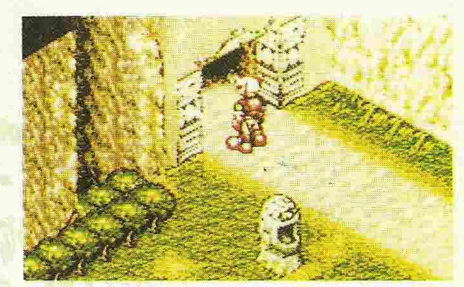
Só que a entrada da cidade está guardada por uma forte barreira de guardas. Mas não se preocupe: para passar por eles, é só usar uma pasagem secreta! Repare na foto.

Usando a passagem, você acaba presenciando um ritual esquisito, que põe em risco a vida de uma menina inocente. Você, é claro, tem de ajudá-la. Para isso, o primeiro passo é voltar ao local da barreira de guardas, que já estará livre. Entre na cidade e converse com todo mundo, até você achar uma casa com uma estátua. Para pegar a estátua, pule e pegue-a com o botão da espada **(A)**. Agora se mande da cidade pela entrada.



Saca só o atalho para fugir dos guardas

O próximo passo para ajudar a garota é descobrir os segredos de um pântano, o *Swamp Shrine*. No final da caminhada, você verá uma porta trancada, com algo como uma pedra encravada no meio. Entrar é bico. Basta usar o *Idol Stone* em frente à porta e... Pronto! A porta se abre e um novo labirinto te aguarda. Na próxima edição, você vai conferir mais dicas sensacionais de *Landstalker,* e acompanhar o salvamento da garota. Não perca!

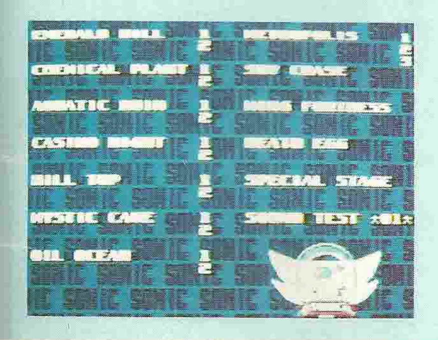


SUPER TAILS!!

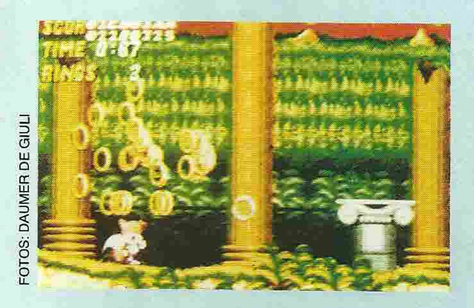
SONIC THE HEDGEHOG 2 (Mega Drive)

Por essa ninguém esperava! Depois de Sonic Punk, chega a vez do amiguinho do porco-espinho também ganhar superpoderes! Acompanhe o procedimento testado em cartucho da Tec Toy, portanto compatível com os cartuchos Sega Genesis.

1- Use o truque de seleção de fases, entrando em *Options* e, no *Sound Test*, ouça as músicas 19, 65, 09, 17. Não precisa ouvi-las até o fim, só um pouquinho é suficiente. Volte à tela de apresentação e aperte **A** e **Start**.

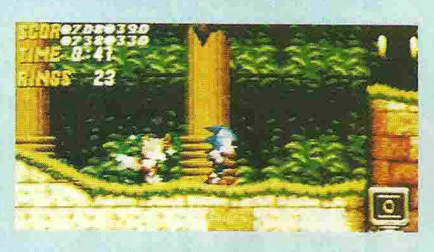


2- Na tela de seleção de fases, ouça as músicas nesta seguinte ordem: 04, 01, 02, 06, 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 e 04. Agora selecione qualquer fase e você já está no Modo de Edição. Aqui, o botão **A** escolhe os objetos, o botão **B** aciona o modo de edição e o botão **C** reproduz os objetos selecionados na tela.

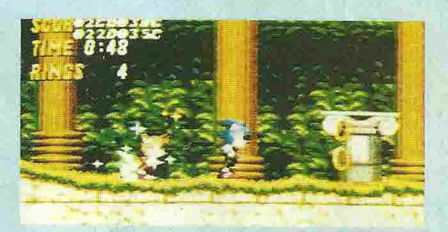


FOTOS: DAUMER DE GIULI

3- Usando o botão **B**, escolha o anel (*ring*) com o botão **A** e reproduza uns 50 deles com o botão **C**. Faça Sonic voltar ao normal, pegue os 50 anéis reproduzidos e pule.



4 - Transformando-se em Super Sonic, volte para o modo de edição, escolha o computador e reproduza-o uma vez. No computador aparecerá o item de troca de poderes.

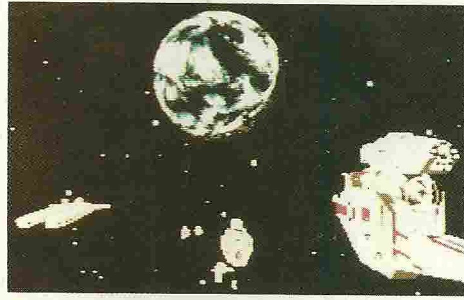


5- Faça Sonic voltar ao normal e pule sobre o computador. Demais! Todos os poderes se transferem para Tails, e agora a raposinha pode também arrasar!.

SILPHEED (Sega CD)



Seleção de estágios: essa é demais! Sabia que é possível escolher fases neste game? E não pára por aí!! Você ainda pode assistir mais 13 cenas demo, recheadas de naves e visuais de arrepiar. Para este arraso todo, é simples: na tela logo após o logotipo da *GAME ARTS*, a produtora do game, aparecerá uma nave. Durante o movimento de rotação da nave digite: **baixo**, **baixo**, **cima**, **cima**, **direita**, **esquerda**, **direita**, **esquerda**, **A**, **B** e **Start**. Bingo! Dando **Start** novamente aparece na tela inicial a opção *STAGE SELECT*. Agora é possível escolher e jogar até a fase 12 (última do game) ou da 13 à 25 só para assistir. Para entrar nas fases escolhidas use o botão **B**. Incrível, não?



MORTAL KOMBAT (Super Nintendo)

CÓDIGOS PARA GAME GENIE

Sangue - **BDB4-DD07**
Comece no *mirror match* - **D161-14DD**
Comece em Goro - **DC61-14DD**
Comece em Shang Tsung - **D861-14DD**
Dê *Flawless* sempre que vencer - **6DB8-3D67**
Lute sempre no *The Pit* depois da primeira luta - **CB6A-44AF + D16A-47DF**
Tempo Infinito - **C9B2-17AF**
Liu Kang detona qualquer um com UMA voadora **- EA2D-3934**
Liu Kang detona qualquer um com UM *uppercut* - **E62F-3044**
Pule para cima e você voará para cima de seu adversário - **55B1-3944**

(**Nota da Redação:** O código para aparecer sangue apenas muda a cor do suor do inimigo, de cinza para vermelho, criando a ilusão de que há sangue no game. Mas já é alguma coisa...)

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda *passwords*, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada..

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

SUPER NITENDO

SUPER MARIO KART (4) Mario Circut I	Reinaldo M.F. dos Santos	Best Time - 1'00"88 Best Lap - 0'12"11
DEATH VALLEY RALLY (1)	Fábio B. Teixeira dos Santos	1.272.210
FINAL FIGTH 2 (1)	Fred Bugmann	2.745.603
TAZ-MANIA (4)	Fernando Wendt	713.410
SUPER STAR WARS (4)	Rodrigo Augusto Guerra	239.750
ADDAMS FAMILY II (4)	Bruno P. Guerra	

MEGA DRIVE

SUPER 0FF ROAD (4)	Rodrigo Marx Hollerbach	2.870.100
PIT FIGHTER (1)	Equipe Thunder Game	2.254.680
ALIENS 3 (4)	Júlio C. Thomazoni	2.111.060
TERMINATOR 2 (N)	Daniel Zappe A.J.E.	9.267.300
TAZ-MANIA (4)	Fred Bugmann	26.540.610

NINTENDO

TMNT 2 THE ARCADE GAME (4)	André Silveira	226.060
VICE: PROJECT DOOM (4)	Equipe Nes Tendo	961.200
TOM & JERRY (3)	Ronaldo F. Marques e Christian B. Ziege	999.950
RC PRO-AM (4)	Edson Yamada	105.504
ROBOCOP 2 (4)	Luís Claúdio Moreira	21.876.200

MASTER SYSTEM

THE LUCKY DIME CAPER (4)	Rodrigo Marx Hollerbach	902.550
THE SECRET OF SHINOBI (4)	Rodrigo Marx Hollerbach	61.600
SONIC THE HEDGEHOG (4)	Murilo Ribeiro do Valle	1.764.800
ASTERIX (4)	Dionísio Cason	3.492.600

Galera, acho que vocês não entenderam o "espírito da coisa"!! Os recordes que devem ser batidos, são os que estão na galeria! O objetivo é "arrancar" quem está lá, praticamente imbatível, há tanto tempo. Vamos lá, feras... detonem!!! O número entre parênteses indica quantos meses o escore está na GALERIA sem ser batido. O "N" indica recorde novo. Mande a foto com seu recorde para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo/SP, não esquecendo de anotar no verso seu nome e o sistema do game e a pontuação. Seja você também um FERA!!!



SIGLA EDITORA

DIRETORA
Maria Célia Furtado

Editor Chefe
Mário Fittipaldi

Editor Assistente
Betto D'Elboux

Editor de Arte
Marco Palanti

Jornalista Responsável
Elisa Sarti

Colaboradores
Eduardo Murata (redação e games); Luiz Carlos Mazzaferro Jr; Mateus Andrade Silva; Alexandre Barros da Silva e Fábio Luiz dos Santos.

Fotos
Studio Norberto Marques

Arquivo
José dos Santos Silva

ARTE
Alberto Almeida Aragão (Diagramação); Adinalva F.Higa, Alex Soalheiro e Marcelo Barbosa (Edit. Eletrônica); Manoel MarceloValverde (Arte Final); Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária); Ivo Ramos (Produtor Gráfico).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Edgar Aguiar Rosa
Gerente de Markketing Publicitário
Fernando A. C. Andrette.
Representantes SP
Angela Taddeu, Maria Silvia Varella, Antônio Carlos C. Silva,
Coordenação de Apoio às Vendas
Angela Miranda e Marília Elizabete R. Leite

ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS
Gerente de Circulação
Arlete M. Lopes - fone (011) 574-0633

Gerente Financeiro
José Eduardo Teixeira

Gerente Contábil
Osny Luttenschlager S. Serra

VIDEOGAME, com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados dos não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Editoração Eletrônica: Sigla Editora. Impressão: Melhoramentos

JANEIRO/94

ANER

ESTES SÃO OS SALVA-VIDAS DO HOSPITAL DO CÂNCER.

Você tem diariamente em sua casa muitos salva-vidas. Potes, garrafas ou frascos de vidro que acabam ficando atrás de uma porta ou num armário qualquer. Eles podem ajudar o **Hospital do Câncer** a continuar o seu trabalho. Pegue estas embalagens e leve para um posto **Shell** credenciado. A **Prefeitura de São Paulo**, através da Secretaria das Administrações Regionais, vai recolher estas embalagens e a **ABIVIDRO - Associação Brasileira das Indústrias de Vidro** vai garantir a reciclagem. O dinheiro arrecadado será revertido para o Hospital do Câncer. Participe desta campanha. Você é o nosso Salva-Vidas.





Você entra com o vidro. O Hospital do Câncer com a vida.

VOCÊ VAI CAUSAR MUITO IMPACTO.

ZEN

MAS NÃO VAI SENTIR.

MIZUNO. Os melhores atletas do mundo recomendam e usam.

Sabe por quê? Ele é bonito, leve e resistente.

O sistema Transpower MIZUNO transforma todo impacto em impulso.

Aliás, não controle o seu impulso. Experimente um MIZUNO.

Você vai causar o maior impacto.

